차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

電撃王 독점 기사제휴

# GAME CHAMP

98.4

공략

PS 제노기어스

천주

SS 버닝 레인저

윈터 히트

프로야구팀도 만들자!

ARC 마벨 VS 캡콤

특보

▶스퀘어의 또다른 액션 RPG 전격 공개 「브레이브 펜서」!

▶발매를 코 앞에 둔 PS용 「철권3」

▶새턴의 마지막 희망 「사쿠라 대전2」

▶FF Ⅷ 캐릭터, 다수 등장하는 ARC용 「에어가이츠」

CHAMP 1998년 4월호 특별부록

파랜드 스토리 Ⅱ - 아크왕의 원정편

FARLAND STORY

정품 게임CD 「파랜드 스토리 Ⅱ」 전원 증정!

임시특가 7,000원

ABC 부수공사기구 한국ABC가입

9 771227 717002 09

ISSN 1227-7177

# 그 어떤 게임에라도 강하다!

어떤 게임도 쉽게 깰 수 있는 「비밀코드」 공개집!!

**국내 최초**

**게임 치트 핸드북**

치트코드 핸드북 때문에 친구들 사이에서 게임 박사라고 소문났어요.
물론 치트코드 핸드북은 비밀로 했구요. 그래서 인기도 좋았었는데...
그런데 나의 비밀이 밝혀졌어요. 친구들도 치트코드 핸드북을 알고 모두 샀어요.
나 혼자만 알고 싶었는데... 제발 더 이상 책 좀 만들지 말아주세요.
〈정훈, 양동초등학교〉

국내 최초 PC GAME

핸드북

**치트코드**

Cheat Code

과거의 게임에서 앞으로 나올 게임까지 모든 비밀키를 공개

소장본 **한정판**

**PC GAME**

**Cheat Code**

**Hand Book**

IMF 때문에 직장에서 스트레스가 쌓여 퇴근 후 긴장을 풀기 위해 게임을 자주 하는데 이 게임이 사람 스트레스를 더 주더군요.
하지만 치트코드 핸드북 때문에 그런 스트레스가 싹 없어졌습니다. 그리고 알지 못했던 게임 속의 숨은 미션도 할 수 있어 재미도 더 있구요.
이렇게 편지를 쓰게 된 것은... - 하략 -
〈황규승, 서울농자재〉

**인기절정!**

**절찬리 판매중!**

값 7,000원
구입문의 : 3142-6841

당신이 가지고 계신 게임들 중에 몇 개나 엔딩을 보셨나요?
엔딩을 볼 수 있는 기회를 제공합니다.

늘간이 없등 게임을 끝까지 못하셨습니까?
너무 등려워난 엔딩을 못구셨다구요?
친구들 사이에난 게임에 관한 한 1로자가 되고 싶다고요?

**치트 코드 핸드북에 그 해결책이 있습니다.**

이제 지긋지긋한 게임오버(GAME OVER)란 단어를 잊어버리세요.

지금 구입하세요!!

치트코드가 있는 지구상
거의 모든 게임 치트 코드 총집합
찾아보기 쉬운 사전식 배열

JE JU MEDIA
제우미디어

**책이 없다구요? 가까운 총판으로 문의해 보세요.**

▶바로 지금 전국 서점에서 구하실 수 있습니다.

# GAME DUNK가 탄생시킨

# 또 하나의 무선 게임기

**게임덩크**
내장형, 외장형
두종류

**덩크캡틴**
내장형, 외장형 두종류
색상 : 적색, 노란, 검정색 3종류

157합

따르릉 157합
게임덩크에서합팩을 만들었네.
와~ 157합 안에 슈팅게임.
콘도라도 들어 있잖아 진짜 좋다! 응~
지금 당장
게임기와 팩 사러가자.

연소자 관람가
· 제조업자 상호 : (주) 덩크컴퓨터시스템
· 제조업자 등록번호 : 114-23-84948
· 제조년월일 : 1997.
· 공연윤리위원회 심의번호 : KG9712-RPO

Game Dunk®
17년 옹고집… 오직 게임기만 만드는 기업
덩크컴퓨터시스템
서울시 동작구 신대방동 686-4
TEL. 842-4606~7 FAX. 842-4606

# 찬호형! 내가 갈게!

감동의 베이스볼 코믹.
메이저의 감동이 시작된다!

매월 10일, 가까운 서점에서 고로를
만나실 수 있습니다.

DRAMA

★메이저 특별 이벤

고로상

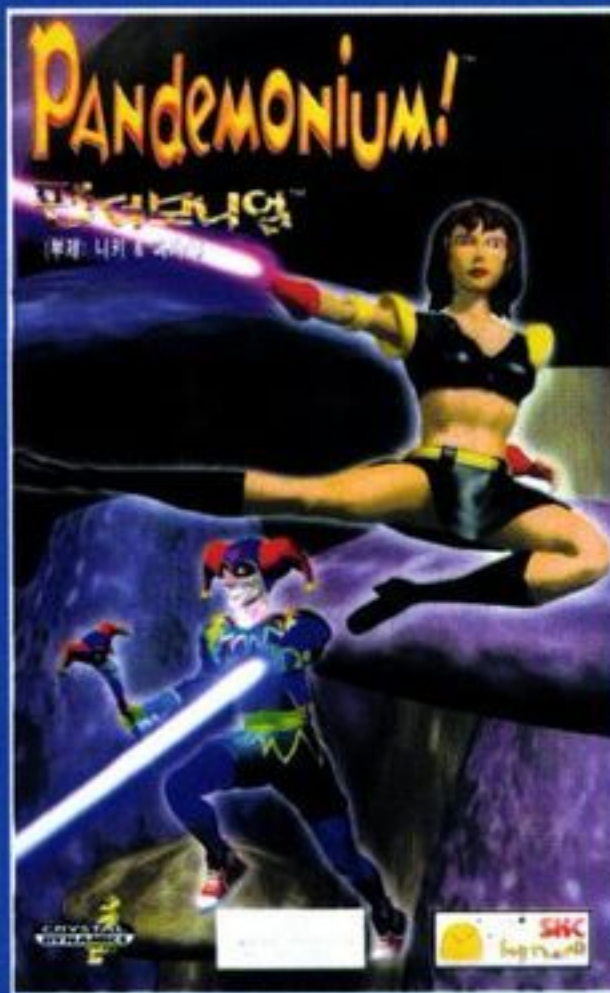
토시야상

박명석 / 서울 강북구 미아3동

쉘쇼크
SHELLSHOCK

Pandemonium!

하푼 클래식97

(주)비손미디어

「메이저 14,15권」은 지금 서점에 있습니다.

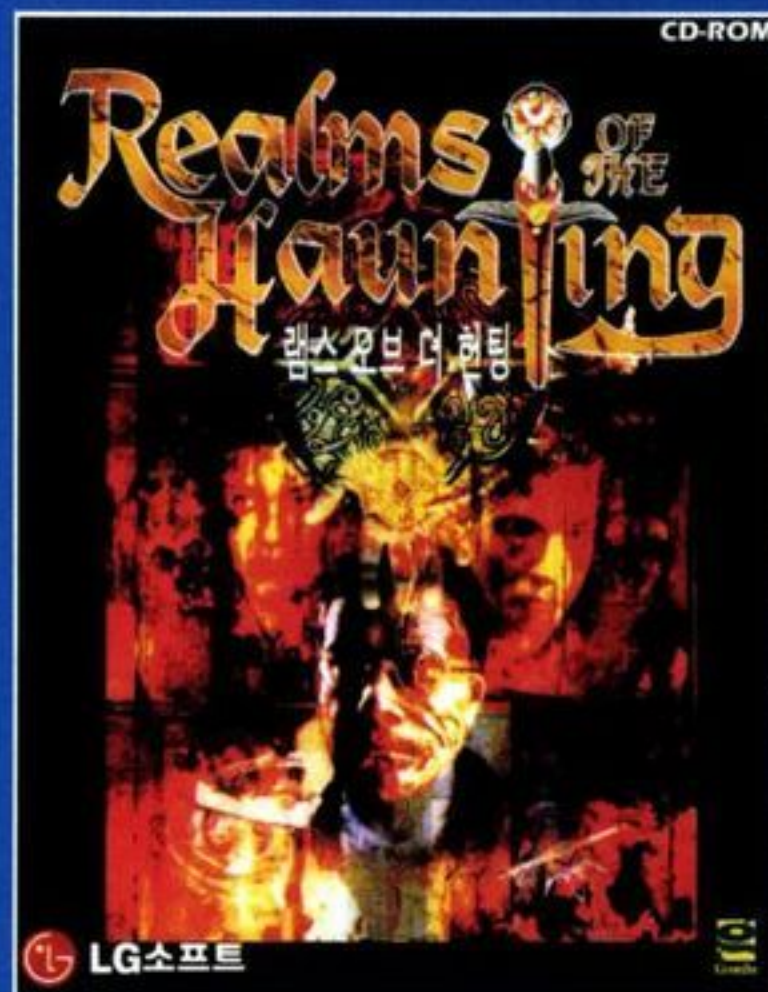
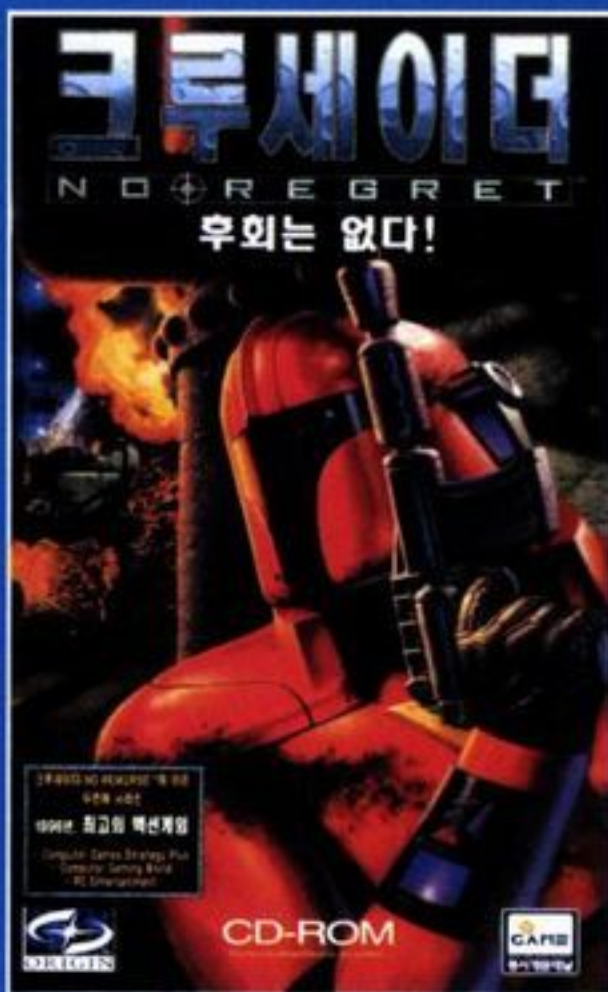
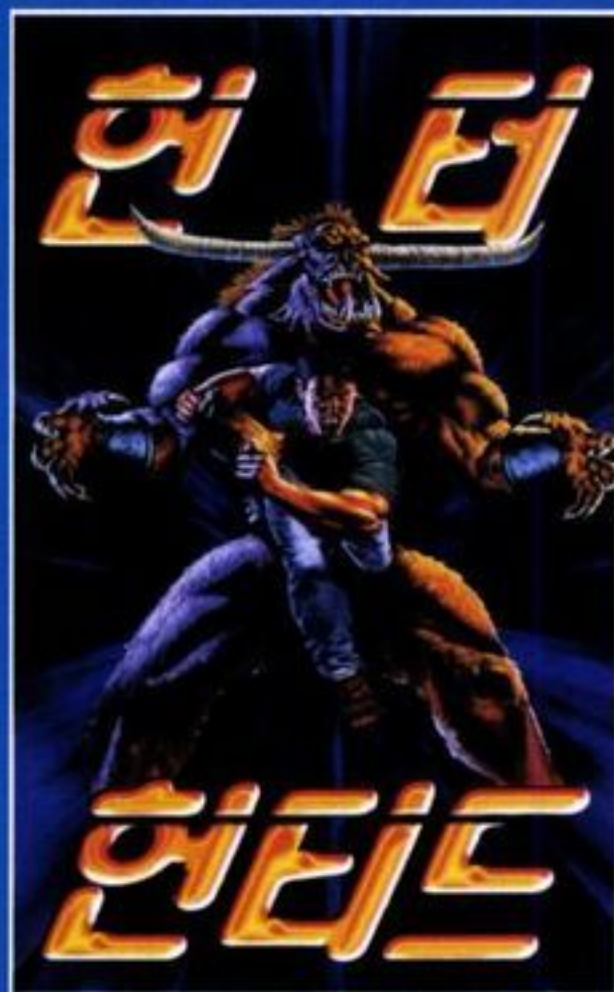
C BASEBALL COMIC

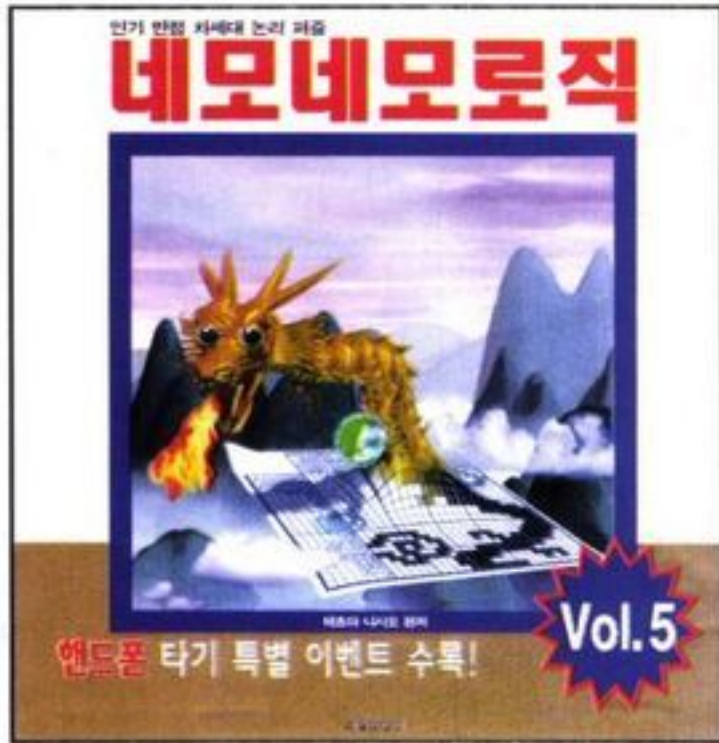
메이저

트 당첨자발표★

시미즈상

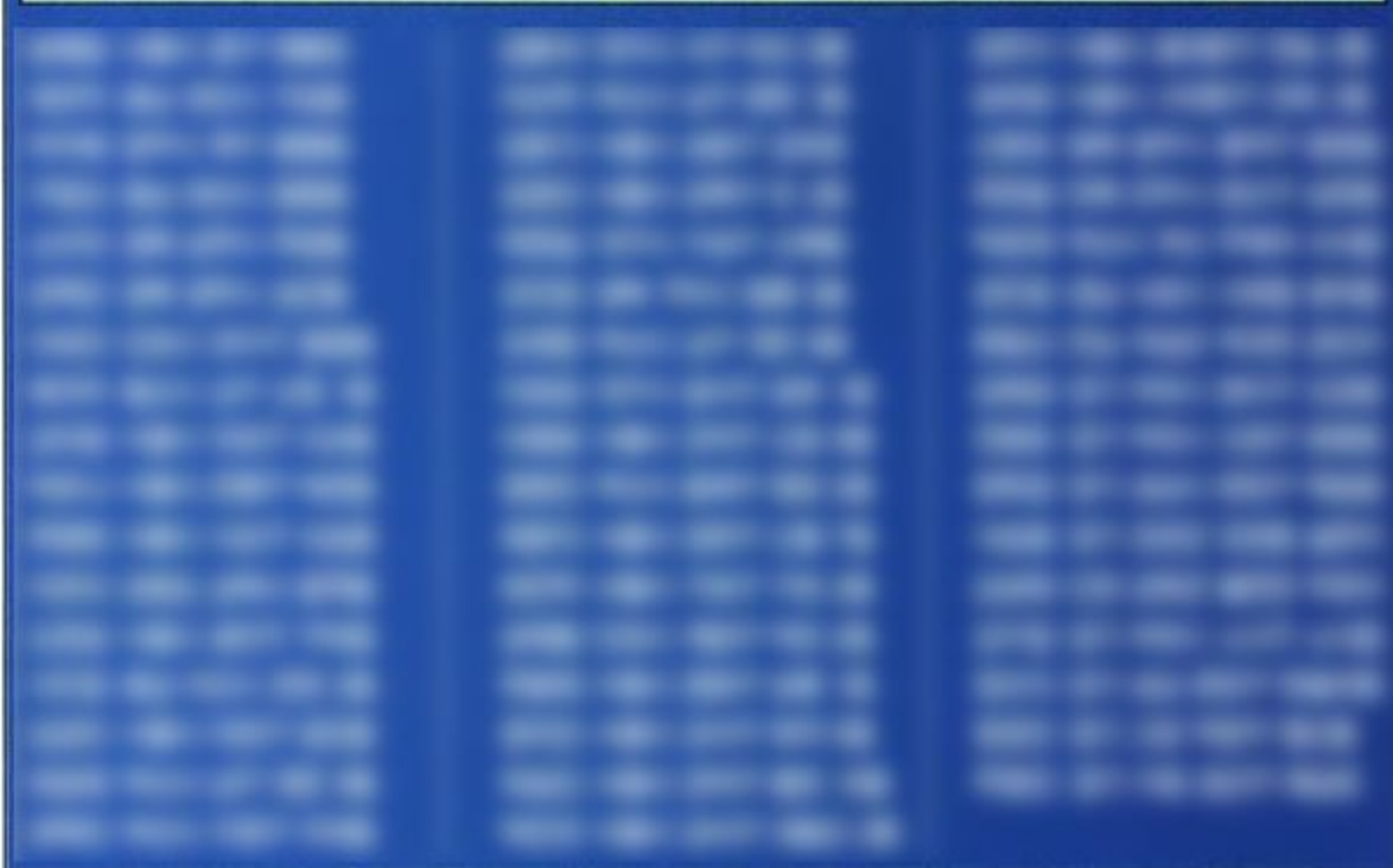
오은철 / 울산 광역시 신정5동

최범길 / 대구시 중구 남산3동

★ 상품수령은 수도권 거주자께서는 신분증 지참 후 내사 요망, 지방 거주자께는 발송하겠습니다.
문의:3142-6843

# 네모네모 로직 Vol.5 이벤트

## 「핸드폰/로직 티셔츠 타기」 당첨자 발표!

★ 여러분의 성원에 감사드립니다. 상품은 우송해 드리겠습니다.

### 핸드폰 당첨자

### 로직 티셔츠 당첨자

(네모네모로직 Vol.6) 로직 티셔츠/도서상품권 타기 이벤트는 현재 계속 실시 중입니다. (마감 : 4월 30일)
책 속 문제를 풀어 보내 주세요. 많은 분들의 참여 기대합니다!!

# 우와!! 이렇게 많은 상품을!!

인포샵 챔프로 찾아 오세요!! 인포샵 챔프에서는 언제나 이벤트가 열리고 있습니다!!
여러분이 함께 만들어가는 챔프.. 챔프에서는 시간이 아깝지 않습니다!!

## Big 1 공개 자료실

**자료실 최고의 다운 수를 기록하는 순간! 최고의 선물을 드립니다!**

■ 기 간: 98년 3월 4일~98년 3월 31일
■ 발 표: 4월 3일(금) 인포샵 챔프 '공지사항'
■ 참가방법: 인포샵 챔프의 31번 공개 자료실에 자료를 등록시켜 주세요
■ 자료실 최고 순위는 이렇게 뽑습니다!!.
행사 기간중 가장 많은 다운수를 기록한 자료의 등록자를 순서대로 뽑게됩니다. 단, 게임 부문 자료실에 자료를 등록시킨 분께는 +20의 다운 수를 드립니다!!(1번 게임 관련 자료실, 9번 에뮬 자료실)
■ 상품
대상 (1명) 칼라 프린터 1대
1등 (1명) 플스 + 닌텐도 1대
2등 (1명) 세가 새턴 1대
3등 (2명) IBM 게임 2개
참가상(20명) 참가자 중 20분을 무작위 추첨하여 최신 IBM-PC 게임을 1개씩 드립니다.

## Big 2 도전!! 챔프 퀴즈

**게임기 마련의 지름길 '23번 챔프 퀴즈방'으로 오세요!!**

■ 기 간: 매월 1일부터 15일까지(매월 1차 이벤트)
매월 16일부터 말일까지(매월 2차 이벤트)
■ 발 표: 매월 1일과 16일 챔프 '공지사항'

**1. 도전!! 챔프 퀴즈**
■ 코 너: 23번 도전 챔프 퀴즈 ➔ (챔프 퀴즈 한마당)
■ 상 품
전체 1등: (1명) 닌텐도 1대 ... 1차 이벤트 선물
(1명) 플스 1대 ... 2차 이벤트 선물
전체 2등: (1명) PS용 대전 스틱 1개
각 분야 1등: (1명) 플스 또는 새턴 게임 CD 1개
각 분야 2등: (1명) IBM-PC 게임 CD 1개

**2. 도전!! 인생 퀴즈**
■ 코 너: 23번 도전 챔프 퀴즈 ➔(31번 도전!! 인생 퀴즈)
■ 상 품
1등: (1명) 새턴 1대
2등: (1명) 미니 겜보이
3등: (1명) 다마고치

## Big 3 숫자 야구 게임

**재미있는 야구 게임도 즐기고, 푸짐한 선물도 타 가세요!!**

■ 참가 방법:
21번 챔프 게임룸의 '55번 숫자 야구 게임' 또는
14번 베이스볼 코리아의 '73번 숫자 야구 게임'에 참여한다.
게임챔프, PC챔프 게시판에서도 할 수 있습니다.
■ 기 간: 3월 4일 ~ 3월 31일
■ 발 표: 4월 3일 (금) 인포샵 챔프 '공지사항'
■ 상품
1등: (1명) 닌텐도 64 1대
2등: (1명) 다마고치 1개
3등: (1명) 도서 상품권 2장
4등: (1명) (주)제우미디어 발행의 단행본 1권
5등: (1명) IBM-PC 게임 1개

★ 기타 자세한 사항은 인포샵 챔프내의 공지사항을 참조해주세요.

PC 게임지 사상 국내 최초 「부수공사기구 한국ABC」 가입

판매부수 1위

# PC CHAMP

재미가 생생해요 !!

대한민국 최고의 PC게임지 PC CHAMP

March 1998

3월호

완벽공략
- 창세기전 외전
- 삼국지 천명
- 야화 2

긴급속보/ PC용 FF7 모습공개

게임시사회
삼국지 6
기대작 따라잡기
마이트 앤 매직 6
국산 기대작 따라잡기
1 파이날 오디세이
2 영화세상

베타공략/ 기다린 보람이 있었다! 배틀넷에서 체험한

## 스타크래프트

스페셜 공략노하우
포가튼 사가

공략노하우
1 8용신 전설
2 영혼기병 라젠카
3 수호전 천도 108성

추천공략/ 창간 이래 국산 게임중 최고 점수 받은 전략시뮬

## 장보고전

절찬 판매중!

게임특집/ 임진록의 HQ팀이 또 사고친다! '이스트'
기획특집/ 97년 장르별, 부문별 '최고의 게임베스트'

별책부록
「의천도룡기 외전」, 「다크사이드 스토리」 완전공략본

정품 1
정통 무협 RPG
「의천도룡기 외전」

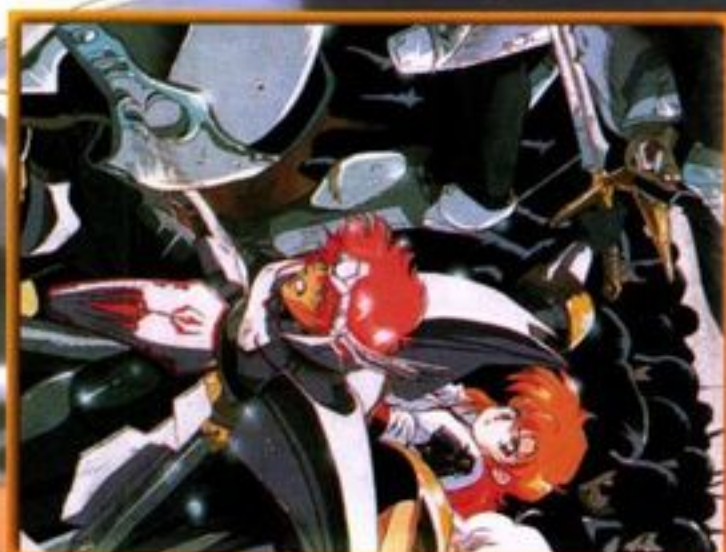
정품 2
손노리팀
희귀본 손노리팀의 액션
「다크사이드 스토리」

정품 2개
패치, 맛보기 유틸리티도 수록

30가지 필살기!

ABC
부수공사기구
한국ABC가입

PC GAMER 독점기사특약

임시특가 8,000원(정품 CD부록 포함)

# CONTENTS

## 1998. 4월호

이번호의 표지는 스퀘어의 새로운 액션 RPG 「브레이브 펜서」로 결정하였습니다. 과연 끝없는 스퀘어의 독주는 언제까지 계속될 것인지! 그리고 「파이널 판타지 Ⅷ」은 언제쯤 그 모습을 드러내게 될 것인지! 벌써부터 관심이 모아지고 있습니다.

## 특별부록

파랜드 스토리 II
- 아크왕의 원정편 -



### 전국 총판점

서울지역

경기 지역

부산 지역

경북 지역

경남 지역

충북 지역

충남 지역

강원 지역

전남 지역

전북, 제주 지역

### 게임별 색인(가나다 순)


비디오 게임정보 700-2377
불건전 정보신고 080-023-0113
30초/50원

발행 겸 편집인 서인석
편집주간 조 선
챔프취재팀 팀장/이성효
이재덕, 박현선
이우진, 구연철, 이연수
객원기자/최철호, 박진오
통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 이성배(프랑스)
챔프미술팀 팀장/양연미
현은경, 김혜정
일러스트/정종석
어시스트/서경기획, C&C
챔프기획팀 팀장/이성엽
류구현대리, 최영경대리, 임소희
김경미, 현석용
제작팀 팀장/이동백
영업팀 팀장/최용진
손용역 대리, 임용규
광고팀 팀장/손태진
이연수
관리팀 박영미, 권재현, 김미정
발행 (주)제우미디어
서울시 마포구 성수동 324-1
법경빌딩 5층
인쇄 (주)학원 프린테크
제본 가산실업
출력 (주)베스트 플러스
등록일자 1992. 10. 5
등록번호 라-5780
취재/미술 3142-6845
팩스 3142-6820

가격 및 정기구독 안내
가격/ 6,500원
1년 정기구독료/ 71,500원
광고, 영업, 정기구독/ 3142-6841
팩스/ 3142-0075

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0164-610
- 농 협 033-01-168077
- 위한은행 105-22-00360-9

예금주 : (주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지

# KOREA INFOS

## 우영, 「그랜디아」 한글화 무기한 연기

인기 RPG, 「그랜디아」의 한글화 소식을 기다리는 유저들에게는 어두운 소식을 전하게 됐다. 새턴용 소프트 한글화에 힘을 쓰고 있는 (주)우영은 그랜디아의 한글화 작업을 사실상 포기했다고 밝혔다.

현 일본 누적 판매량 1만개를 기록하고 있는 [그랜디아]

"그랜디아가 잘 만든 작품인 것은 틀림없습니다. 가끔씩은 참신한 요소도 찾아볼 수 있고요. 그러나 스토리가 너무나 뻔하지 않습니까? 기존의 RPG들과 비교해서 이거다 할만한 부분이 너무나 모자랍니다. 게다가 일본에서도 히트작의 반열에 들지 못했고요." 개발팀장인 정준석씨의 말이다. 그랜디아가 새턴용 RPG 중에서 손꼽히는 대작임은 사실이지만 발매했을 때의 성공가능성을 점치기 어렵다는 판단이다. 게다가 시기상으로 일본어판 버전이 시중에 유통이 되고 나서야 발매되는 한글화 소프트의 특성상, 시장성이 더더욱 불투명해지기 마련이다. 우영의 금번 개발중지 조치에는 여러가지 이유가 있겠지만, 보따리 상품 유통과 복사물 거래가 만연해 있는 지금의 시장구조가 가장 큰 몫을 한 것으로 보여진다.

## 연세대 · 현대세가 게임전문 스쿨 신설

국내에선 최초로 산 · 학이 협력하여 공동 운영하는 게임 소프트웨어개발 전문교육과정이 신설된다.

연세대와 현대세가엔터테인먼트가 지난 3월 10일 '연세-현대세가 게임디자인 스쿨'의 공동 운영에 합의하고 관련 약정을 체결하여 오는 4월 6일부터 첫 수업이 시작된다. 1년 교육과정으로 운영될 연세-현대세가 게임디자인 스쿨은 연세대에서 교육 장소 및 이론교육을 담당하고 현대에서 장비 투자 및 실기 교육을 담당하여 이론과 실무를 겸비한 개발인력을 양성할 계획이다.

개발기술인력의 절대적 부족과 소프트웨어를 뒷받침할 하드웨어 기술의 낙후, 국내 개발업체의 영세성이라는 국내게임산업의 현실을 감안하여 개설된 게임 전문스쿨은 우선 개발인력을 확충하여 국내게임산업 발전을 모색한다라는 데에 그 창설 취지를 두고 있다. 졸업생 중 우수학생 일부는 현대세가에서 우선 채용하며 또 벤처기업 창업을 희망하는 경우에는 이를 지원하여 세계적인 게임 소프트웨어를 개발토록 유도하며 이를 상품화하여 국제 마케팅을 적극 추진하는 월드 와이드 비즈니스를 전개 국내게임산업 발전과 연계시킬 예정이라고 한다.

문의: 연세대(361-3395), 현대세가(527-4395)

## SKC, PC용 「더 하우스 오브 더 데드」 출시

SKC가 아케이드용으로 발표되어 큰 인기를 얻었던 건 슈팅 게임 「더 하우스 오브 더 데드」의 PC 버전을 3월경에 출시할 예정이다. 이 게임은 주인공인 로건이 좀비에게 납치된 소피와 연구원들을 구한다는 내용으로 구성되어 있으며 PC용「버철 캅」시리즈와 마찬가지로 마우스로 플레이하게 된다. 현재 더 하우스 오브 데드는 새턴용으로도 이식 중에 있다.

이외에도 SKC는 워프사에서 출시했던 새턴용 어드벤처 게임 「에너미 제로」를 PC용으로 출시한다. 새턴용이 CD 4장이었던 것에 비해 PC용은 CD 5장으로 구성될 예정이며 완벽한 한글 음성과 자막으로 처리된다. 에너미 제로의 출시일자는 올 상반기이다.

## 카마, 이색 홍보활동으로 눈길 끌어

본격적인 PC게임 사업에 뛰어든 카마 엔터테인먼트가 게임 속 모델을 이용한 이색 홍보전을 펼치고 있어 화제다. 카마엔터테인먼트는 용산 선인상가 앞 한 세고오락실 입구를 중심으로 용산 각지에서 한 달 동안 자사의 제품을 홍보하고 있다. 이번 이벤트는 밉스소프트웨어의 롤플레잉 게임 「8용신전설」의 출시에 맞춰 이루어졌는데 게임의 여주인공인 「블루」와 「루디」로 분한 여성 나레이터 모델이 등장, 사운드에 맞춰 율동을 펼쳐 지나는 행인들의 발길을 묶어 놓았다. 참관자들에게는 8용신전설의 팜플렛과 함께 배지, 달력 등이 주어졌다. 한편 카마엔터테인먼트에서는 8용신전설 뿐만 아니라 위저드하모니, 아마란스 3D, 영웅시대 등 해외 유명게임과 국산게임까지 올해 출시할 타이틀만 30여 개를 준비해 놓고 있다. 특히 국산게임은 「8용신전설」에 이어 신생 PC게임개발사인 '아텍(ARTEC)'과도 전략 시뮬레이션 게임인 「미션 어설트」의 계약을 완료한 상태여서 국산게임 확보에 더욱 박차를 가할 것으로 보인다.

용산 선인상가 앞에서의 「8용신전설」 출시 이벤트

## 신세계 I&C, 신 SW유통시스템 도입

신세계 I&C가 일본 카테나 사와 본격적인 제휴를 맺고 신 SW유통시스템을 도입하기로 했다고 지난 18일 밝혔다.

신세계 I&C의 한 관계자는 "지금까지 한국 소프트웨어 유통시장이 '구멍가게' 수준을 크게 벗어나지 못했다"고 설명하고 "일본 2위의 컴퓨터 유통업체인 카테나 사의 선진 SW유통 전산 시스템을 도입하여 전국적인 종합SW유통 대리점 망을 형성할 예정"이라고 밝혔다. 지금까지 종합SW유통망은 「세진컴퓨터랜

신세계에서 유통중인 PC게임, 「드림즈」

드」를 비롯한 몇 개 업체가 독주를 해 온 것이 사실이며 해태I&C 등 신진 종합SW유통망이 들어서기도 했으나 IMF 여파의 벽을 넘기지 못해 사업을 접는 실정이었다. 이에 신세계 I&C에서는 「드림스」, 「라이징랜드」 등 게임 유통사업 뿐만 아니라 SW종합유통부분을 강화하기 위해 카테나 사 이외에도 유럽, 미국, 일본 등지의 메이저 유통사와 접촉하고 있는 것으로 알려져 신세계I&C의 성장 여부에 관계자의 관심이 모아지고 있다.

문의 : 316-1435

## KOGA, 「1997 게임백서」 발간

한국PC게임개발사연합회에서 한국게임시장 동향을 집대성한 「1997 게임백서」를 발간했다. 문화체육부의 주선으로 이루어진 이번 서적의 발간은 그 동안 게임과 관련된 내용을 하나로 묶은 체계적인 서적이 없었다는 점에서 게임관계자들의 관심을 끌고 있다.

1997 게임백서
The White Paper on Korean Game Industry
한국PC게임개발사연합회

주정규 교수를 중심으로 한 편집위원 4명과 24명의 집필 협력자의 도움으로 발간된 이 책에서는 국내 게임산업 현황과 게임제작 기술동향 등에 관하여 기술하고 있고, 해외게임산업의 현황, 컴퓨터게임의 중요성, 게임산업의 발전과정 등 게임산업 전반적인 사항에 대해 살피고 있다. 또한 게임산업의 발전방안과 발전 저해요인을 열거하여 게임산업이 21세기 국가전략사업으로 발전시키는 중요한 사업이라는 것을 역설하고 있다.

## 서울시청, 3월 중순 위탁업체 선정 예정

서울시청 홍보담당과는 서울시 홍보용 게임 위탁업체 발표를 3월 중순경에 가질 예정이라고 28일 밝혔다. 시청의 한 담당자는 2월 중에 위탁업체와 협상을 할 예정이었던 것이 한 달 늦춰진 3월로 결정되었으며 10일에서 12일 정도에 2차 심사를 거친 후 위탁업체 발표와 함께 기자회견을 가질 예정이라고 전했다.

한편 위탁업체 공모는 2월 5일로 마감되었으며 현재 17개 개발사가 지원했다. 이 중에는 한국의 유명 개발사가 대부분 서류를 제출했으며 시청 담당자는 업체선정의 신중성을 기하기 위해 자세한 내역을 밝힐 수 없다고 말하고 2월 중순 발표 이후 개발자문위원회와 모니터 그룹도 함께 선정할 예정이라고 전했다.

개발자문위원으로는 주정규 숭의여전 교수와 KOGA 홍동희 회장(현 최권영 회장) 등 전문가와 학계 출신으로 구성, 개발과정에서 전문적이고 다양한 의견을 수렴할 예정이다.

## 게임본부, 고장난 액션 리플레이 수리 개시

국내에 액션 리플레이를 공급하고 있는 게임 본부에서 고장난 액션 리플레이의 수리를 개시한다. 그 동안 액션 리플레이는 한 번 고장이 나면 거의 수리가 불가능했지만 이번에 완벽하게 수리할 수 있게 되었다고 한다. 수리된 액션 리플레이는 본인이 원할 경우 사에라 코드로 업그레이드를 해 줄 예정이다.

액션 리플레이 고장수리 문의 : 게임본부(701-1667~8)

## 청소년신문 앙케이트에서 본지 1위에 랭크

청소년신문 앙케이트에서 본지 1위에 랭크

청소년 신문 「21세기 푸른교육신문」이 창간 기념으로 조사한 앙케이트에서 「게임챔프」가 청소년이 가장 선호하는 잡지로 집계됐다. 이 신문의 자료에 따르면 '자신이 가장 좋아하는 잡지는?' 이라는 앙케이트 항목에 대해 답한 남학생 중 30%가 「게임챔프」를 가장 선호했으며 여학생은 「연예지」를 대부분 선호하고 있는 것으로 집계됐다.

21세기 푸른교육신문

이번 앙케이트는 98년 2월 17일 안산에 거주하는 중학생 98명(여45, 남53)을 대상으로 실시됐다. 그중 75% 이상의 남학생이 'PC 활용지'와 '게임지'를 선호하는 것으로 나타나 '연예·패션지'가 88%를 차지한 여학생 측과는 대조적이었으며 남학생의 경우 '게임'이 생활에 차지하는 비중이 점차 커지고 있음을 잘 보여줬다.

한편 4월 창간을 맞이하는 이 신문은 입시관련 소식 등 중,고등학생에게 유익한 정보형 기사를 제공하는 청소년신문으로 정보교류의 열린마당과 청소년 사회봉사 정착에 기여한다는 방침아래 압축파일형 신문을 지향하고 있다.

구체적으로는 매주 중고생을 대상으로 설문조사를 실시, 그 결과를 제시·분석하는 '그래픽 뉴스', 게임 순위와 신작게임, 가볼만한 사이트를 소개하는 '게임박스'와 '사이버천국', 중고생관람가 개봉작이나 비디오를 소개하는 '미니극장' 등의 코너가 준비되어 있다.

문의: 푸른교육신문(0345-501-2010)

### 잡지 선호도 조사

질문: 관심있게 보는 잡지의 종류와 잡지명은?

| 〈게임지, PC지〉 | | |
|---|---|---|
| 1위 | 게임챔프 | (30%) |
| 2위 | G지(PC게임지) | (25%) |
| 3위 | P지(PC게임지) | (20%) |
| 4위 | G지(게임종합지) | (10%) |
| 기타 | H지(PC활용지)<br>P지(PC게임지)<br>G지(게임종합지) | (기타 합 15%) |

| 〈남자〉 | 〈여자〉 |
|---|---|
| 1위 게임·PC지(75.4%) | 1위 연예지(66.6%) |
| 2위 연예지(13.2%) | 2위 패션지(22.2%) |
| 3위 영화지(7.5%) | 3위 영화지(6.6%) |
| 기타(3.9%) | 기타(4.6%) |

## 성대주최 게임 소프트웨어 경진대회 개최

성균관대학교 SUNG KYUN KWAN UNIVERSITY 1398
성균관대학교 건학600주년

성균관대가 주최하고 정보통신부, 삼성SDS가 후원하는 제 1회 멀티미디어 게임 소프트웨어 경진대회가 개최된다. 이번 대회는 성균관대 개교 600주년을 기념하는 행사의 일환으로 정보화 시대에 발맞춰 정보화 마인드의 확산과 멀티미디어 게임 산업의 발전에 기여하기 위한 인재를 발굴한다는 취지 하에 1년여의 기획 단계를 걸친 대대적인 행사라고 할 수 있겠다. 심사 분야는 오락용 게임 소프트웨어 및 교육용 게임 소프트웨어이며 참가대상은 중/고등부, 대학/일반부이다. 특히 이번 대회에서 주목할 점은 입학 예약제를 실시하여 입상자에게는 명문 성균관대에 입학할 수 있는 특전을 부여한다. 또한 일반 전시 부스를 마련하여 국내 게임개발업체의 작품을 전시, 시연할 수 있는 이벤트도 마련하고 있다.

**시나리오 제출** : 1998년 6월 30일
**예심 발표** : 1998년 7월 31일
**최종작품 제출** : 1998년 8월 31일
**심사결과 발표** : 1998년 9월 11일
**시연 및 시상** : 1998년 9월 11일

문의처
주소 : 경기도 수원시 장안구 천천동 300 성균관대학교 전기전자 및 컴퓨터공학부
전화 : (0331)290-7155
담당 : 남상희

# JAPAN INFOS

## PS, 전세계 출하대수, 3,000만대 돌파!

지난 2월 5일자를 기해 소니 컴퓨터 엔터테인먼트사의 플레이 스테이션이 전세계 출하대수 3,000만대를 돌파했다. 플레이 스테이션은 94년 12월 3일 처음으로 발매된 이후, 3년 2개월이라는 짧은 기간에 3,000만대 돌파의 위업을 달성한 것이다.

지역별 출하대수를 살펴보면 94년 12월 발매를 개시한 일본이 1,065만대, 95년 9월 발매를 개시한 북미지역과 유럽지역이 각각 1,075만대와 860만대를 기록하고 있다. 소프트웨어의 판매량은 전세계적으로 1억 9900만개의 판매량을 보였으며 지역별로는 일본이 900만개, 유럽이 5,000만개 가량의 판매량을 보였다. 더욱 흥미로운 것은 플레이 스테이션의 전세계 출하량이 2,000만대를 넘은 것이 작년 8월이었다는 점으로 불과 5개월만에 1,000만대는 놀라운 출하량을 기록했다는 것이다.

## GB, 컴퓨터와 합체!

허드슨이 게임보이와 컴퓨터를 연결하여 데이터 송수신을 가능케하는 미니 컴보이용 주변기기 'GB 키스 링크(KISS LINK)'를 개발했다. 이 제품은 3월 6일부터 인터넷 아스키 홈페이지를 통해 통신판매될 예정이며 가격은 4,980엔으로 결정되었다. GB 키스 링크는 윈도95 환경의 컴퓨터와 미니 컴보이를 접속하여 사용하게 되며 대응 소프트를 넣은 미니 컴보이를 GB 키스 링크에 접속하는 것만으로 데이터 송수신이 가능하게 된다.

작년 스페이스 월드에 전시되었던 'GB 키스 링크'

우선 첫 번째로 발매될 대응 소프트는 허드슨에서 만드는 '넥터리스 GB'로 결정되었으며 이 시스템을 통해 원래는 들어 있지 않은 오리지널 맵 등을 입수할 수 있게 된다. 또한 추후에는 미니 컴보이의 데이터를 인터넷에 공개하여 필요한 데이터를 상호 교환하는 등 다양한 용도로 사용될 전망이다.

## 에닉스, 자사의 중고 소프트 판매에 규제

에닉스는 4월부터 자사의 중고 소프트를 소매점에 직접 공급하기로 한 바 있다. 최근 에닉스는 판매에 관한 계약서의 내용에 에닉스의 중고 소프트를 허가 없이 판매해서는 안된다는 사항을 추가시켰다. 만약 에닉스의 허가없이 소프트를 판매했을 경우에는 판매계약이 파기 된다는 것을 의미한다. 현재 중고 소프트의 분포권(저작권자가 소프트의 판매점을 지정할 수 있는 권리)을 주장하고 있는 CESA(컴퓨터 엔터테인먼트 협회)와 그것에 반발하고 있는 ARTS(비디오 게임 소프트 유통협회)가 첨예하게 대립하고 있는 가운데, 에닉스 역시 분포권을 주장하며 금번의 조치를 취한 것이다. 에닉스에서는 올 연말까지를 분포권의 유예기간으로 삼고 있어 당장 소매점에 대한 제재는 가하지 않을 것으로 보인다.

## 남코의 새로운 광고 기획

지난 1월 24일 아사히 신문의 제 1면에 보기 드문 희한한 광고가 등장하여 눈길을 끌었다. '놀다'라는 뜻을 가진 '遊'라는 글자가 빽빽히 쓰여져 있고, '한 글자가 다른 것들과 다릅니다. 찾아 보시겠습니까?'라는 카피문구가 적혀 있었다. 남코가 아사히 신문의 1면에 기업광고를 게재한 것은 이전에도 있었던 일이지만, 이런 장난스러운 요소를 포함한 광고를 싣기는 이번이 처음이다. 또한 이 광고는 한달에 한번씩 그 분위기를 바꿀 예정이라고 하는데, 과연 어떠한 형태의 참신함을 보여줄지 벌써부터 기대가 된다.

## 캡콤의 인기 캐릭터, 크레인 게임 상품으로 등장

이번 AOU쇼를 통해 캡콤 격투게임의 인기 여성 캐릭터들이 크레인 게임의 상품으로 발매된다는 사실이 밝혀졌다. 등장 캐릭터는 지금도 호평 가동중인 「뱀파이어 세이버」의 모리건, 리리스, 펠리시아와 「스파 제로2」의 사쿠라, 「스파2」의 춘리가 파격적인 복장으로 등장한다. 발매되는 모든 캐릭터들은 봉제인형 타입이며 퀄리티는 매우 높은 편이다. 다만 정식 발매는 8월경이며 국내에도 상륙하게 될 지는 미지수이므로 국내 게임팬들에게는 그림의 떡이라고 할 수 있다.

## 허드슨의 최신 액정 게임등장

허드슨에서 전자 애완 동물 육성게임인 「뚜벅뚜벅 엔젤」이 호평 발매중이다. 이것을 허리에 차고 걷게 되면 하루에 얼마나 걸었는지 확인할 수 있는 만보기 기능은 물론 시계기능, 칼로리 계산기능 등이 탑재되었다. 육성게임 시스템은 형체가 없는 '젤'군을 자신의 걸음 횟수로 키우게 된다. 그리고 '젤'군과 대화를 할 수 있는 커뮤니케이션 기능이 있어 미니 게임뿐만 아니라 그외 다른 기능도 충실하다고 한다. 아마도 '젤'군을 건강하게 키우게 되면 자신도 이미 건강해져 있진 않을까?

## 「거리2」는 드라마로 등장한다!?

「거리2」에 등장하는 주인공의 이야기가 드라마화된다. 지난 2월 21일부터 일본 아사히TV를 통해 방영되기 시작한 이 드라마의 제목은 '투명소녀 에아'로 투명한 소녀의 활약을 그린 이야기다. 「거리」 1편이 발매된 것이 불과 1~2개월전이고 2에 대한 자세

이 소녀가 '투명소녀 에아'

한 사항도 아직 미발표이기 때문에 의아스럽게 생각하는 독자들이 많을 것이다. 이에 관해 제작사 측은 "1편을 플레이해 본 사람들이라면 알겠지만, 1편에서 에아의 이야기가 잠시 등장하며 그녀를 소재로 원작자가 TV 드라마용 극본을 재집필한 것입니다. 이 이야기는 「거리 2」의 후보작품이기도 합니다."라고 밝혔다.

또한 이와는 별도로 미디어 팩토리에서 발매된 「거리」 소재의 드라마CD, 「거리(街) 제 0의 남자」에서도 「거리2」의 이야기를 언급하고 있어 「거리2」에 대한 기대가 한층 고조되고 있다.

## 포켓 몬스터 라디오로 부활

방송을 시청하던 어린이들이 몸의 이상을 호소하는 등으로 방송이 금지된 애니메이션 '포켓 몬스터'가 라디오 드라마 '포케몬 아워-새하얀 내일이다. 로켓단'이라는 제목으로 재등장한다. 일본 니폰 방송국은 작년 10월부터 '포켓몬 아워'라는 프로그램을 방송하고 있었는데, 애니메이션의 상영금지 후 많은 사람들로부터 '포켓몬스터를 보고 싶다'는 요청이 쇄도한 것에 용기를 얻어 이같이 방송 상영을 결정했다고 한다. 물론 출연하는 성우는 애니메이션 '포켓 몬스터'와 동일하며 스토리도 애니메이션의 스토리와 같다고 한다.

한편 TV 애니메이션의 방송도 이미 재개되는 등 사회적으로 커다란 물의를 일으키고도 이같이 높은 인기를 구가하는 포켓 몬스터가 우리나라에는 어떤 영향을 미치게 될 지 벌써부터 귀추가 주목된다.

## 게임의 주인공으로부터 전화가 온다

지난 2월 5일 치바현의 마쿠하리 멧세에서 정보 시스템 및 네트워크 관련기술을 공개하는 'NET&COM 98' 이라는 이벤트가 개최되었다. 대회 기간중 전화를 이용한 통신 서비스 시스템 'U&TDC'가 NTT부스에서 공개되었는데 이 시스템을 이용하면 이용자가 알고 싶어하는 정보가 원하는 시간에 지정한 통신수단(전화, FAX, 휴대폰, E-Mail 등)을 통해 이용자의 손에 들어오게 된다.

주목할 것은 이 시스템이 게임에도 응용된다는 점이다. 예를 들면 게임을 플레이하고 있는 도중에 게임의 주인공으로부터 힌트를 알려주는 전화가 걸려온다거나, 던전의 지도가 FAX를 통해 도착한다거나 하는 식으로 이제까지와는 전혀 다른 방식으로 게임진행을 할 수 있게 되는 것이다. 그리고 올 여름에 발매

'NET&COM 98'

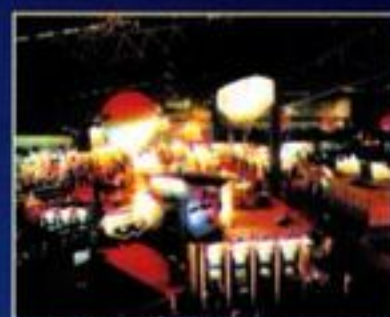
될 예정인 A.M.D의 두 타이틀, 「싱크로니시티」와 「루인즈」가 이미 본 시스템에 대응되는 것으로 밝혀졌다. 새로운 가능성을 노리는 업계들의 관심도 높은 편이어서 기종을 불문하고 이 시스템을 이용한 게임의 발매를 서두르고 있다고 한다. 그러나 아무리 훌륭한 시스템이라고 하더라도 성패여부는 유저들의 반응에 달려 있는 것이다. U&TDC 시스템이 어떻게 응용될 것인지, 그리고 유저들 사이에서 어떠한 반향을 불러 일으킬 지 주목의 대상이 아닐 수 없다.

## N64, 명작 소프트가 4,800엔으로 대폭 하락!

닌텐도에서 발매된 닌텐도64용 소프트의 일부가 가격인하된다. 내린 가격은 4,800엔으로 98년 3월 2일 부터 이 가격으로 판매가 이루어진다. 가격인하 대상의 소프트는 「슈퍼마리오64」(진동팩 대응 타이틀), 「스타폭스64」, 「블레스트 도저」, 「마리오 카트64」, 「골든 아이 007」의 5개 타이틀이다. 지금까지 「스타폭스64」, 「마리오 카트64」는 진동팩 대응 소프트로만 발매되었다. 한편 이번 가격인하는 닌텐도에서 기획하고 있는 올봄, 대규모 판촉 이벤트의 일환으로 보이며 이 이벤트를 통해 대대적인 판매전략이 펼쳐질 예정이다.

## 대망의 「동경 게임쇼'98 봄」, 드디어 개막!

게임왕국 일본 최고의 게임쇼라고 할 수 있는 「동경 게임쇼'98 봄」이 오는 3월 21일부터 22일까지 치바, 마쿠하리 멧세에서 개최된다.

사진은 작년에 개최되었던 동경 게임쇼

동경 게임쇼는 매회 300타이틀 이상의 신작 소프트가 모이는 빅 이벤트로서 일본 국내는 물론 세계 각국의 게임 관계자와 기자들이 모이는 대형 게임쇼이다.

특히 이번 게임쇼는 작년에 비해 그 규모가 더욱 확대되어 약 400타이틀 정도의 소프트가 출전될 예정이다. 이중에서 주목할 소프트는 곧 발매될 스퀘어의 플레이 스테이션용 RPG인 「패러사이트 이브」와 세가 새턴용 어드벤처 게임인 「사쿠라대전2」를 꼽을 수 있다. 이 이외에도 게임쇼에 첫 등장하는 타이틀도 다수 있어 어떤 모습으로 등장하게 될 지 귀추가 주목된다.

### '98 봄 동경 게임쇼에 출전예정인 타이틀

| 메이커 | 타이틀 | 기종 | 장르 |
|---|---|---|---|
| 아크 시스템 웍스 | 길티 기어 | PS | 격투액션 |
| 아트딩크 | 네오 아틀라스 | PS | 시뮬레이션 |
| 아스키 | 화성 이야기 | PS | RPG |
| 아틀라스 | 레부스 | PS | 시뮬레이션RPG |
| 이마지니어 | 이브 더 로스트 원 | SS | 어드벤처 |
| 인크리멘트P | 프린세스 퀘스트 | SS | RPG |
| SNK | KOF'97 | SS/PS | 격투액션 |
| | KOF 교 | PS | 어드벤처 |
| NEC | [illegible] -청춘의 빛- | SS | 어드벤처 |
| | [illegible] | PS | 시뮬레이션 |
| 일렉트로닉 아츠 | NBA LIVE '98 | PS | 스포츠 |
| 각천서점 | 슬레이어즈 로얄 | PS | RPG |
| | 슬레이어즈 로얄 2 | SS | RPG |
| 캡콤 | 던전 & 드래곤즈 콜렉션 | SS | 액션 |
| | 슈퍼 어드벤처 록맨 | PS/SS | 어드벤처 |
| | 포켓 파이터 | SS | 격투 액션 |
| 킹 레코드 | 두근두근 포에치오 | PS | RPG |
| 코에이 | 7개의 비관 | SS | 어드벤처 |
| 코나미 | 메탈 기어 솔리드 | PS | 액션 |
| | 두근두근 방과후 | PS | 퀴즈 |
| | 만나고 싶어서 | PS | 시뮬레이션 |
| 소학관 프로덕션 | 졸업3 -위딩 벨- | SS/PS | 시뮬레이션 |
| 스퀘어 | 패러사이트 이브 | PS | RPG |
| | [illegible] | PS | 액션 |
| 세가 | 사쿠라대전2 -그대여 죽지 말아다오- | SS | 어드벤처 |
| | 소녀혁명 우테나 | SS | 어드벤처 |
| 타이토 | G 다라이어스 | PS | 슈팅 |
| [illegible] | [illegible] -사랑과 마법의 학원생활- | SS | 시뮬레이션 |
| 데이터 이스트 | 동국 그리고~ | SS | 어드벤처 |
| 테크모 | 데드 오어 얼라이브 | PS | 격투액션 |
| 토미신 | 일본 프로레슬링 투혼열전 3 | PS | 액션 |
| 남코 | 철권 3 | PS | 격투액션 |
| 반다이 | 기동전사 건담 -기렌의 야망- | SS | 시뮬레이션 |
| 반프레스토 | 슈퍼로봇대전F 완결편 | SS | 시뮬레이션 |
| 휴먼 | 클락타워 고스트 헤드 | PS | 어드벤처 |
| 리버힐 소프트 | 오버 블러드 2 | PS | 어드벤처 |

현장취재

AOU 1998 어뮤즈먼트 엑스포

# 초 기대작 위주의 대 혈투!!

지난 2월 18일에서 19일 양일간 일본 치바의 마쿠하리 멧세에서는 게임 왕국 일본 최대의 아케이드 게임쇼인 'AOU 1998 어뮤즈먼트 엑스포'가 개최되었다. 이번 일본 AOU쇼의 최대 특징이라면 국내에서 개최되었던 지난 어뮤즈월드에서 보여주었던 것과 같이 일명 프린트 클럽류의 아케이드 제품들이 크게 증가하였다는 점이다. 따라서 순수한 아케이드 게임쇼를 기대했던 매니어들에게는 약간의 실망을 줄 수도 있겠지만 의외로 대작 게임들이 대거 선보여 아쉬움을 덜어 주었다. 그럼 이번 AOU쇼의 각 부스 대작들을 위주로 간단히 소개해 보기로 한다.

## 남코 리포트

남코는 기대했던 대로 「에어가이츠」와 「타임 크라이시스2」라는 두 개의 핵폭탄을 공개했다. 특히 에어가이츠는 스퀘어와 남코라는 비디오 게임과 아케이드 게임의 최강자가 손잡고 만드는 만큼 일본 내에서의 기대도도 높아 NHK에서 특별 취재를 다녀가기도 했다.

### 에어가이츠

FFⅦ의 클라우드와 티파가 등장하는 남코의 「에어가이츠」는 당연히 이번 게임쇼에서 최대의 스포트라이트를 받았다. 특히 게임쇼에는 일본버전 이외에도 한국내 유통을 위한 해외버전으로 판정 부위가 빨갛게 표시되는 것이 아니라 푸른색으로 처리된 「에어가이츠」도 선보여 이제 국내 상륙이 얼마 남지 않았음을 암시했다.

### 타임 크라이시스2

이미 챔프에서 소개된 바와 같이 「타임 크라이시스2」는 지난 영국 ATE쇼에 출품되었던 작품으로 이번 「2」의 발매로 인해 명실공히 건 슈팅 게임으로는 세가의 「버철캅」 시리즈와 함께 쌍벽을 이루게 되었다. 특히 이번에는 2인 동시 플레이가 가능해 전편의 인기를 쉽게 능가할 것으로 보여진다.

## 세가 리포트

세가 역시 아케이드 게임의 군왕답게 많은 기대작들을 대거 공개하였다. 더구나 이번에 전시된 게임은 비록 개발도 70~80% 정도이긴 하지만 모두 플레이가 가능한 제품으로 이제 얼마후면 국내 오락실에도 새바람이 불게 될 것이라는 것을 여실히 보여 주었다.

### 버철 온 오라토리오 탠그램

국내에서도 높은 인기를 보여 주었던 신 시스템 격투 「버철 온」의 후속작으로 이번 「오라토리오 탠그램」은 전작의 수준을 훨씬 뛰어 넘고 있음을 보여 주었다. 특히 세가의 최신 CG보드인 「모델3 스텝2」의 성능을 여실히 보여 주고 있는 작품으로 앞으로 「모델 3 스텝2」의 높은 가능성을 보여 주었다.

### 파이팅 바이퍼즈2

전작이 발매된 지 2년이 지난 지금 새로운 바이퍼들의 혈투가 펼쳐진다. 전작 8인의 캐릭터에 현재로서는 '에미', '찰리', '마러' 등 3인의 추가 캐릭터가 공개되었으며 캐릭터 일러스트 역시 전작보다는 훨씬 매니악해졌다는 평이다. 이 게임 역시 「모델3 스텝2」로 제작되어 전작보다 더욱 화려한 영상을 제공한다.

### 세가 랠리2

「모델3 스텝2」를 사용해 최고의 박력과 질감을 제공하는 「세가 랠리」의 신 버전. 차종은 전작의 2종에서 대폭 증가해 6종으로 늘어 났으며 이번 세가 랠리로 게임에는 처음 등장하게 되는 최신 자동차 '미쯔비시 란서 에볼루션V' 도 선택할 수 있다. 특히 DX 타입의 통채는 체감형 레이스를 제공하기 때문에 더욱 흥분되는 레이싱을 즐길 수 있다.

### 할리 데이비슨 앤드 L.A 라이드

미국의 전설이라는 '할리 데이비슨'이 드디어 게임으로 등장한다. 특히 이번 게임쇼에 전시된 「할리 데이비슨 앤드 L.A 라이드」는 물론 그 게임성도 뛰어나지만 멋지게 재생해 놓은 모터 사이클형 통채로 인해 많은 눈길을 받았다. 따라서 폭주족을 꿈꾸는 국내 모터 사이틀 유저들에게는 충분한 대리만족을 줄 수 있을 것이다.

## 코나미 리포트

코나미는 새로운 건 슈팅 게임 「테라 버스트」와 격투 게임 「배틀 트라이스트」, 실황 파워풀 프로야구의 아케이드 버전 등 생각지 않은 대작들을 공개하여 많은 주목을 끌었다. 물론 한쪽에서는 도키메키 캐릭터 상품도 전시되었다.

### 배틀 트라이스트

「파이팅 우슈」로 한번의 실패를 맛본 코나미가 재기의 각오를 가지고 재도전하는 신 격투 게임 「배틀 트라이스트」. 사전에 많은 정보가 공개되지 않은 탓인지 이날 게임쇼에서는 높은 기대도를 보였으며 코나미에서도 가장 많은 비중을 두고 전시하였다. 현재로서는 데드 오어 얼라이브에 가까운 스타일의 격투 게임으로 보인다.

### 테라 버스트

이 게임 역시 사전에 정보가 거의 공개되지 않았던 깜짝 대작. 장총을 사용하는 건 슈팅 게임으로 건은 체감형 반동 타입으로 제작되어 게임의 몰입감을 더해 준다. 게임의 무대는 서기 2017년으로 플레이어는 특수부대원이 되어 외계인의 침공으로부터 지구를 지키는 것이 목적이다.

## 캡콤 리포트

이번 전시회에서 캡콤 부스를 들렸던 관람객이라면 모두 게임 보다는 나레이터들이 먼저 기억날 것이다. 특이하게도 캡콤의 부스에서는 모든 나레이터들이 사쿠라, 춘리 등의 캡콤의 인기 캐릭들의 복장으로 등장해 많은 화제를 모았다

### 스타 글라디에이터2

이번 게임쇼 캡콤 부스를 거의 잠식해 버린 「스타 글라디에이터2」. 플레이 가능 버전은 물론이고 이미 해외 판매용 버전도 동시에 전시하고 있어 국내 상륙이 머지 않았음을 암시하고 있었다. 캡콤의 3D 격투로는 최초의 시리즈라고 할 수 있는 만큼 벌써부터 기대가 모아지고 있다.

## SNK 리포트

마쿠하리 멧세 전시장의 한 가운데를 차지한 SNK. 이번 전시회에서도 역시 SNK의 대표작이라고 할 수 있는 플레이 가능 버전의 「패왕전설64」와 「메탈 슬러그2」, 「리얼바우트 아랑전설2」 등이 전시되었으며 아직 「KOF' 98」의 정보는 공개되지 않았다.

### 패왕전설64

사무라이 스피리츠를 3D로 옮겨 놓은 「패왕전설64」. 물론 플레이는 해 보았지만 아직 기술계 커맨드가 익숙하지 않아서 인지 기존의 사무라이 스피리츠와는 많은 차이를 보여 준다. 다만 스파 시리즈가 「스파EX」로 3D화 되었을 때의 실수를 되풀이하지는 않았으면 하는 바램이다.

### 메탈 슬러그2

풍부한 아이템과 캐릭터들의 다양한 리액션으로 오락실에서 우리들을 울리고 웃게 만들었던 명작 액션 게임 「메탈 슬러그」의 속편이 공개되었다. 기본 시스템은 물론 전작과 같지만 승차물이나 게임에 등장하는 무기, 수수께끼의 캐릭터 등 여러 면에서 분명 파워업된 모습을 보여 주고 있다.

### 리얼바우트 아랑전설2

지난호 챔프에서 특보로 공개되었던 「리얼바우트 아랑전설2」 역시 플레이 가능한 버전이 전시되어 국내 상륙이 머지 않았음을 확인시켜 주었다. 물론 짧은 플레이로 쉽게 평가를 내릴 수는 없지만 리얼바우트 팬이라면 분명 기대해도 좋을 듯하다. 일단 전작에 등장했던 캐릭터는 전원 재등장하는 듯하며 신캐릭터도 물론 추가되었다.

## 타이토 리포트

「전차로 고!2」와 「사이킥포스 2012」를 대대적으로 홍보한 타이토. 이외에도 영원한 퍼즐 게임의 대명사 퍼즐 버블의 신 시리즈 「퍼즐 버블4」가 전시되었으며 간간히 「전차로 고!2」를 이용한 이벤트도 벌어 졌다.

### 사이킥포스 2012

타이토가 이번 AOU쇼를 위해 내놓은 격투 게임 「사이킥포스 2012」. 전작은 그다지 높은 호평을 받지는 못했지만 이번에는 그것을 만회할 기회이다. 전체적으로 높은 완성도를 보여 주기는 하지만 이번 전시회에서는 유독 격투 게임이 많이 등장하여 다른 게임들에 비해 크게 부각되지는 못했다.

### 전차로 고!2

일본에서는 사실감 넘치는 전차 운전 시뮬레이션으로 높은 인기를 얻고 있는 「전차로 고!」의 속편. 분명 우리나라 기차와 전철과는 많은 차이가 있지만 기본 조작에는 별다른 차이가 없다. 다만 그 무대가 일본으로 되어 있어 우리에게는 사실적이라는 느낌이 조금 적게 다가온다.

PS PlayStation 특보

스퀘어의 새로운 액션 RPG 드디어 발동!

# 브레이브 펜서: 무사시전

■ 제작사: 스퀘어
■ 장르: 액션 RPG
■ 발매일: 98년 여름 예정
■ 발매가: 미정

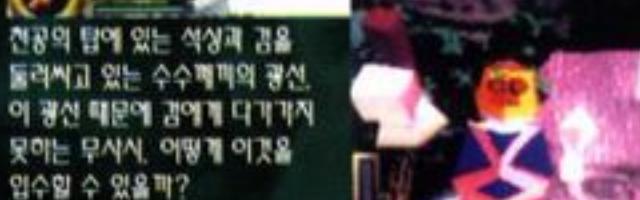
스퀘어가 드디어 「성검 전설」 시리즈에 이은 새로운 액션 RPG 「브레이브 펜서: 무사시전」를 발표하였다. 무대와 스토리 설정은 아직 밝혀진 바가 없지만, 공개된 여러 게임 화면과 캐릭터만을 보더라도 스퀘어가 이 게임을 또하나의 액션 RPG 시리즈로 키울 것이라는 것은 의심할 필요도 없을 것이다.

## 용감한 검객이라는 뜻의 서브 타이틀이 돋보이는 액션 RPG

스퀘어의 액션 RPG라고 한다면 당연히 「성검전설」을 떠올리는 사람이 많겠지만 이 게임은 RPG 요소보다는 여러 가지 액션성이 강하게 나타나고 있는 작품이다. 이 시리즈의 제 1탄이 되는 「무사시전」에서는 쓸데없는 새로운 시스템을 취하지 않고 종래의 시스템 요소를 다시 사용하는 방식을 취하고 있다. 아이디어가 번쩍이는 이벤트나 트랩 등의 요소가 충분히 적용되었으며 앞으로의 전개를 전혀 예상할 수 없는 요소가 기다리고 있다. 때문에 플레이어는 게임의 전편에 걸쳐서 항상 자극을 받아 게임이 지루해지는 일이 없다. 아직 수수께끼에 싸여 있는 부분이 많지만 필드, 캐릭터의 움직임, 어느 쪽을 보더라도 이 게임이 대작이라는 것을 충분히 엿볼 수 있다.

긴장된 표정이면서도 웃음을 띄우는 무사시. 2개의 검을 든 그에게 어떠한 모험이 기다리고 있을까?

천공의 탑에 있는 석상과 검을 둘러싸고 있는 수수께끼의 광선. 이 광선 때문에 검에게 다가가지 못하는 무사시. 어떻게 이것을 입수할 수 있을까?

거인의 나라에 온 무사시. 한가롭게 이야기를 나누고 있는 두 여자는 무사시보다 10배나 크다

무대는 돌로 지어진 성채와 중세 유럽의 마을이 등장하는 서양풍의 세계이다. 그러나 이러한 부조화적인 설정도 이 게임의 매력의 하나가 되고 있다. 이 유럽풍의 세계에서 어떻게 무사시만이 무사의 모습을 하고 있는 것일까?

중세 유럽의 평화로운 마을. 한가롭게 농사를 짓고 있는 농부와 마을을 신보하는 집오리가 주위에 보인다. 화면 중앙에 있는 것이 주인공 무사시

왠 여자가 지켜보고 있는 가운데 몬스터에게 완전히 포위되어 버린 무사시.. 재판이라도 받고 있는 것일까?

## 중세 유럽의 세계에 사무라이가 등장(?)

주인공인 무사시는 일본식 상투를 틀고 두 개의 검을 가진 사무라이의 모습을 하고 있다. 때문에 당연히 게임의 무대는 일본풍으로 설정되었을 것이라고 생각할 수 있지만 의외로 게임의

상점에 들어온 무사시. 무엇을 사 볼까?
중세 유럽풍의 성 주위를 견고한 성벽이 둘러싸고 있다

## 박진감 넘치는 전투

이 게임은 액션 게임으로서의 즐거움을 전면에 내세우고 있는 있다. 차례 차례로 나타나는 적 캐릭터를 손에 든 2개의 검으로 베어서 쓰러뜨리거나 때로는 잡아서 던지는 등의 액션 RPG의 약동감 넘치는 전투가 전개되는 것이다. 또한 검을 가지고 싸우는 것뿐만 아니라 여러 가지 능력을 사용하는 수수께끼 같은 요소 등도 있다.

사진8)4개의 다리를 가진 거대한 보스 로봇이 발사하는 철구는 방 전체를 흔들리게 할 정도로 강력하다. 천장에서는 샹데리어가 떨어지고 적에게 좀처럼 다가갈 수가 없다

칠흑 같은 폐광에서 만나게 되는 거대한 개미의 대군. 전후좌우로 들어와서 기분 나쁜 녹색의 액체를 뿜어 무사시를 공격한다

## 전투 화면상의 시스템

**① 보스의 HP**
보스전에 돌입하면 화면 왼쪽 상단에 표시되는 보스 HP의 게이지. 어느 정도면 이 보스를 쓰러뜨릴 수 있는가를 한 눈에 알 수 있다. 전투시의 작전을 세우는 데에 도움이 된다.

**②검의 상태**
왼손에 장비되어 있는 무기의 상태가 표시되어 있다. 이러한 표시가 있다는 것은 이 무기에는 어떤 숨겨져 있는 능력이 있는 지도 모른다.

**③HP&BC 게이지**
위는 무사시의 체력이고 아래는 BC라고 하는 패러미터의 남은 양을 표시하고 있다. BC라는 것은 MP와 같은 종류일까?

**④일시&졸음**
모험의 일수와 시간, 무사시의 졸음 정도가 표시된다. 이 졸음이 100%가 되면 무사시가 졸기 시작한다.

**⑤????**
여기에 무언가 표시되어 있는 것은 지금은 전혀 알 수 없다. 어떤 중요한 것이 표시되어 있는 것 같다.

**⑥위쪽: 소지금**
현재 소지하고 있는 금액을 표시. 돈은 다른 게임에서와 마찬가지로 적을 무찌르면 얻는 것일까?

아래쪽 : ???? 상황에 반응해서 여러 가지로 변화하는 것 같다. 배워 익힌 마법 이름이 표시되는 것일까?

## 다양한 형태로 나타나는 액션

모험의 무대가 되는 곳은 유적이나 탑, 폐광 등 아주 다양하게 구성되어 있다. 점프나 대쉬 등의 액션뿐만 아니라 강에서는 뗏목으로 급류를 타고 내려가는 등의 장면마다 다양한 액션이 준비되어 있다.

○이상한 소리를 내면서 회전하는 거대한 낫 3개가 연속적으로 배치되어 있다. 아주 짧은 시간이라도 낭비해서는 안된다

○적에게 쫓기고 있는 무사시. 날카로운 칼날에 주의하면서 점프해야 한다

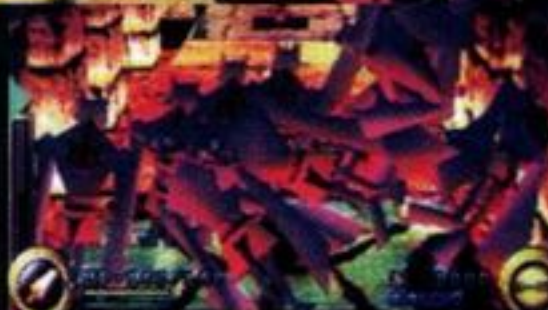
## 수수께끼의 열쇠가 되는 마법

무사시는 몇 가지의 마법을 사용할 수 있는 것 같다. 현재 자세한 것은 알 수 없지만, 아마 모험을 하는 도중에 배워서 익힐 수 있는 것으로 생각된다. 만일 그렇다고 한다면 적의 기술을 빼앗는 행동이 가능할 지도 모른다. 또한, 배워서 익힌 마법을 사용하지 않으면 모험을 더 이상 진행할 수 없는 경우도 있을 것이다.

○무사시가 먹혀 버린다고 생각하는 순간 갑자기 적이 축소되어 버린다

○거대한 이빨을 가진 적이 무사시를 공격하려고 한다

○무사시의 앞에 나타난 10마리의 적. 볼링 마법을 사용해 보자

콰쾅! 적들을 일격에 박살냈다.○

## 시간 개념이 존재!

게임 화면의 오른쪽 하단을 보면 시간 표시가 있는 것에서 알 수 있듯이 「무사시전」에는 시간의 개념이 있는 듯하다. 플스에 시계 기능이 없다는 것을 생각했을 때 게임을 플레이하고 있을 동안에만 실시간으로 시간이 흘러가는 것이 아닐까? 밤이 되면 마을의 주점이 열린다던지, 아침이 되면 아침 시장이 열리는 등 시간에 의해서 여러 가지 변화가 예상된다. 또한, 날짜 요소가 있다는 것을 생각해 보면 특정한 날 밖에 일어나지 않는 특수한 이벤트 같은 것이 준비되어 있을 지도 모른다. 만일 그렇다면 모험의 폭이 더욱 넓어지게 될 것이다.

밤이 되면 이 마을에는 어떠한 일이 일어날까?

PlayStation PS 특보

발매 초읽기에 들어선

# 철권3

- 제작사: 남코
- 장르: 격투 액션
- 발매일: 3월 26일
- 발매가: 5,800엔

이제 20여 일 후에는 듀얼쇼크 대응 PS용 「철권3」를 만나 볼 수 있게 됐다. 챔프 기대 랭킹에서도 1위로 올라선 철권3. 2회에 걸친 소개로 어느 정도 게임에 대한 감이 잡혔을 테지만 이제 최종 점검하는 시간을 가져 보자. 특히 이번 호에서는 PS용 이식으로 달라진 게임의 화면을 중심으로 기본 시스템과 복장, 여러가지 모드에 대해서 알아보기로 한다.

## 발매 20일 앞으로 다가온 개발중 화면 대공개

개발 80~90%의 진행 상황을 보이고 있는 플스용 철권3. 지금까지의 시리즈를 토대로 몇 가지 새로운 요소가 추가되었다. 우선 게임의 시스템과 조작방법을 알아보자.

기본조작은 시리즈를 그대로 계승. 기본적인 격투액션의 흐름을 그대로 가져가고 있다. 철권2와 가장 차이가 나는 부분은 '옆으로의 이동'이 가능하다는 것이다. 이 횡 이동은 입체적인 전투를 가능하게 한다. 상대의 기술을 가드하지 않고 옆으로 피하기만 하면 되는 것이다. 또한 횡 이동 중에만 사용할 수 있는 기술도 따로 존재한다. 방향 버튼을 상하로 입력만 하면 되는데 위쪽 버튼은 안쪽, 아래 버튼은 상대 앞으로의 이동이다.

이 외에도 신 캐릭터 4명과 10연콤보 등의 추가로 2편과는 완전히 다른 분위기를 풍기고 있다.

### 6가지 PS용 게임모드 확정

#### 서바이벌 모드

하나의 체력 게이지로 몇 명까지 이길 수 있을까라고 하는 모드. 한 명을 이기고 나면 체력은 약간 회복할 뿐이다. 서바이벌 모드 자체는 전작과 그다지 다른 점은 보이지 않는다. 단지 CPU가 2편보다 얼마나 강하게 설정되어 있느냐 하는 것이 궁금할 뿐이다.

아케이드 화면과 크게 다르지는 않지만 '서바이벌'이란 문자가 선명하다

#### 타임어택 모드

철권을 즐기는 방법 중의 하나인 타임어택. 전 10 스테이지를 클리어하기까지의 시간을 겨루는 모드다. 타임어택 모드에서는 공격력 높은 기술을 조화롭게 펼쳐 가는 것이 포인트다. 빠르면 빠를 수록 좋다.

네임 엔트리 바로 전에 결과가 화면에 나타난다

#### VS 모드

2명의 대전이 주가 되는 모드. 격투게임의 백미라고 할 수 있는 모드다. 토탈 결과도 나올 뿐 아니라 상대의 실력에 따라서 8단계까지의 핸디캡을 주고 대전할 수도 있다. 팀배틀 모드

1~8명까지의 캐릭터를 선택할 수 있어 단체전을 펼치는 모드. 1명으로 복수를 캐릭터를 사용해서 게임을 즐길 수도 있다. 이니 측의 플레이어는 약간 체력을 회복해서 다음 대전에

대전 모드의 특징인 흩어지는 보라색 무늬 모양

횡 이동 중에 밖에 쓸 수 없는 기술, 진의 오니고로시!

연속기, 가드 등의 기본적인 행동은 전작과 동일하다. 신 시스템이라는 말에 현혹되지 말고 기본기에 충실하자

캐릭터마다 상대하기 쉬운 상대가 있기 마련이다. 그것도 실력을 쌓기 나름?

연속해서 던지기를 행하는 통칭 '던지기 콤보'도 건재하다. 또한 모든 던지기 기술은 방어가 가능!

방향 버튼과 4개의 버튼을 타이밍을 잘 맞춰서 10연콤보가 작렬…

임한다. 그리고 최후에 살아남는 측의 팀이 승리한다. 또한 CPU를 상대로 대전을 즐길 수도 있다.

## 연습 모드

공중 콤보나 기타 기술을 연습할 수 있는 모드. 이번 작에서는 전작에서도 있었던 10연 콤보의 연습과 함께 역으로 그 대책을 연습할 수 있는 모드도 있을 것으로 보인다. 우선 자신이 연습에 사용하고 싶은 캐릭터를 고르고 CPU가 조종하는 캐릭터를 선택하면 된다.

## 옵션 모드

대전 라운드 수와 타이밍의 설정에서부터 컨트롤러의 키 설정, 화면의 조정, 메모리 카드의 세이브·로드까지 모든 설정을 돕는 모드.

옵션 모드 화면. 각 캐릭터를 고르면 그 중의 추가 메뉴가 나온다. 여기서 모드를 선택한다

### 내 몸에 맞는 캐릭터의 복장

지금까지의 시리즈와 동일하게 철권3에서도 두 가지의 복장을 선택할 수 있다. 캐릭터를 선택하는 장면에서 펀치(P) 버튼으로 캐릭터를 결정하면 1플레이어, 킥(K) 버튼으로 고르면 2플레이어의 복장을 고를 수 있다. 자신의 기호에 따라서 선택을 하자.

폴. 오른쪽이 1플레이어, 왼쪽이 2플레이어의 복장이다

'카즈야 미시마'와 '준 카자마'의 기술을 합한 '진', 왼쪽이 1플레이어, 오른쪽이 2플레이어의 복장이다

샤오유. 왼쪽이 1플레이어, 오른쪽이 2플레이어의 복장. 등을 뒤로하고 펼치는 다채로운 공격. 빠른 속도가 특징이다

### 개성적인 10개의 홈그라운드

게임에 등장하는 캐릭터에게는 각각 개성적인 10개의 홈그라운드 스테이지가 준비되어 있다. 그 캐릭터의 출신지와 배경 스토리의 이미지를 게임에 심고 있는 것이다. 1인 플레이 시에는 대전 상대의 홈그라운드 스테이지가 되고, 대전 플레이 시에는 대전하는 측의 캐릭터 스테이지에서 싸우게 된다. 그리고 숨은 캐릭터 헤이하치 스테이지와의 연계 문제로 아직 킹과 헤이하치의 홈그라운드를 배경으로 한 스테이지는 소개되지 않았다. 3D그래픽으로 그려진 각 스테이지는 언뜻 봐서는 예술(?)이다.

샤오유의 스테이지는 그녀가 좋아하는 테마파크

킹의 스테이지는 소재지 불명의 광이다. 뒤로 구름이 보이는 것을 보면 고산지대임은 분명한데…

조건을 만족하면 나타나는 헤이하치. 그 스테이지는 이런 분위기…

## 새로운 포즈 모드(Force Mode)

이 모드는 모두 네개의 스테이지로 이루어져 있다. 각 스테이지의 끝에는 보스 캐릭터가 기다리고 있다. 보스는 스토리상 「적」이 될 수도 있고 캐릭터의 스토리에 등장하는 「라이벌」이 될 수도 있다. 또 선택할 수 있는 캐릭터와는 다른 캐릭터가 등장할 수 있다. 제한 시간내에 각 스테이지의 「철권중」(헤이하치가 조직한 미시마 사설부대의 명칭. 전투능력에 따라 여러 계급으로 나뉘어 있다.)와 보스를 물리쳐야 한다.
이 모드는 공격해 오는 적이 한 명일 수 도 있고, 여럿이 동시에 공격해 오는 수 도 있다. 물론 3D 공간 필드에서 싸우게 된다. 대전 격투게임은 1~2인이 동시에 게임을 즐기지만 「철권3」에서는 혼자만 즐길 수 있는 모드가 추가되었다.
어떻게 클리어 하는지는 직접 해 보면 알 것이다.

스테이지 1

죽어!

비보니 맞는 붕권

스테이지 2

이래가 비었어~~~

죽어라!

## 플스용 철권3의 오프닝 공개

플스용 철권3에는 전작과 마찬가지로 오프닝과 엔딩 무비가 추가되었다는 것은 다 알려진 사실이다. 이번에 플스용 철권3의 오프닝 중 3컷이 남코의 인터넷 홈페이지를 통해서 공개되었다. 비록 3장밖에 공개되지 않았지만 이 화면을 통해서도 플스용 철권3의 무비 퀄리티가 플스용 철권2의 그것을 훨씬 능가하고 있다는 것을 한눈에 알 수 있을 것이다. 오프닝 화면만 보더라도 정말 기대가 되는 대작이다.

킹의 웨이트 트레이닝 장면

니나 윌리엄스의 환상적인 모습

폴의 멋있는 포즈

SEGA SATURN

SS 특보

제국 화격단의 일원이 되어

# 사쿠라 대전 2

■ 제작사 : 세가
■ 장르 : 어드벤처
■ 발매일 : 4월 4일
■ 발매가 : 6800엔 (3장)

발매가 한달 앞으로 성큼 다가온 「사쿠라 대전 2」의 최신 화면을 공개한다. 더불어 하나구미(花組)가 생활하는 대제국 극단의 이모저모에 관해서도 알아본다. 가장 빠른 정보는 챔프 독자만의 것이다.

## 풍부한 표정으로 말하는 캐릭터들

「사쿠라 대전 2」는 캐릭터들의 복장이나 배경에 쓰여지는 장소의 그래픽까지, 전작의 것이 아닌 거의 전부 새로 그려진 것이다. 전작에 등장했던 인물이나 장소라도 거의 모두가 다른 분위기로 다시 그려졌다는 말이다. 전작에서는 주로 메세지 윈도에서만 사용되던 캐릭터들의 표정도, 몸전체가 나타나는 그래픽으로 변경되었다. 따라서 등장인물들의 성격과 감정표현이 그대로 게이머들에게 전달될 수 있게 되었다.

배경의 그래픽들 역시 거의 모두가 새로 그려진 신작들이다. 마치 연애 시뮬의 한 장면 같은 분위기

기뻐하는 사쿠라. 메세지 윈도의 표정뿐만 아니라 게임 화면에서의 표정 역시 활짝 웃는 모습을 표현하고 있다

어쩐 일인지 기분이 좋지 않은 사쿠라의 모습이다. 화면에서 시선을 돌린 모습만으로도 화가 나있음을 느낄 수 있다

### 대제국 극장은 어떤 곳?

제국 화격단의 멤버들이 공동으로 생활하며 가극단의 스타로서 무대에서 활약하고 있는 대제국 극장은 「2」를 위해 새롭게 증축되었다. 어드벤처 모드 시에 발이 닳도록 돌아다니게 될 이곳 대제국 극장의 1, 2층과 지하의 구조를 설명한다. 이것만 확실히 봐두면 대제국 극장 안에서 미아가 되는 일은 없을 것이다.

## 1층부터 돌아다녀 보자

1층 하나만을 놓고 보면 전작과 가장 크게 변한 것은 전작에서는 출입할 수 없었던 건물 중앙부에 위치한 안뜰(中庭)에 출입이 가능해 졌다는 점과 숙직실이 음악실로 바뀌었다는 점이다. 그밖에 특이한 변경점은 보이지 않는다. 그림을 참조하자.

◎사쿠라 뒤로 보이는 배경은 1층의 홀이다. 전작보다 더 넓어진 것 같은 느낌도…

◎◎칸나의 얼굴이 보이는 것이 분장실 의 화면. 그리고 후자이 카스미가 보이는 오른쪽 그림이 무대이다. 전편과의 변경 점은 거의 없는 듯이 보인다

### 1층

① 현관
② 공연장
③ 주방
④ 사무국
⑤ 지배인실
⑥ 음악실
⑦ 안뜰
⑧ 분장실

## 2층으로 올라가 보자

극장의 2층은 극장으로서의 기능보다는 하나구미의 생활공간으로서의 역할이 강하다. 지

아이리스 뒤의 배경이 2층 홀의 모습이다

## 지하 1층

이 곳은 대제국 극단이 아닌 제국 화격단을 위한 공간이라고 불러도 무방하다. 샤워장이 목욕탕으로 변한 것 이외엔 거의 변경점이 없다. 참고로 격납고는 지하 2층이다.

○이곳은 지하 1층의 구석에 있는 창고이다. 뭔가를 찾고 있는 사쿠라

○격납고는 지하 2층에 있다

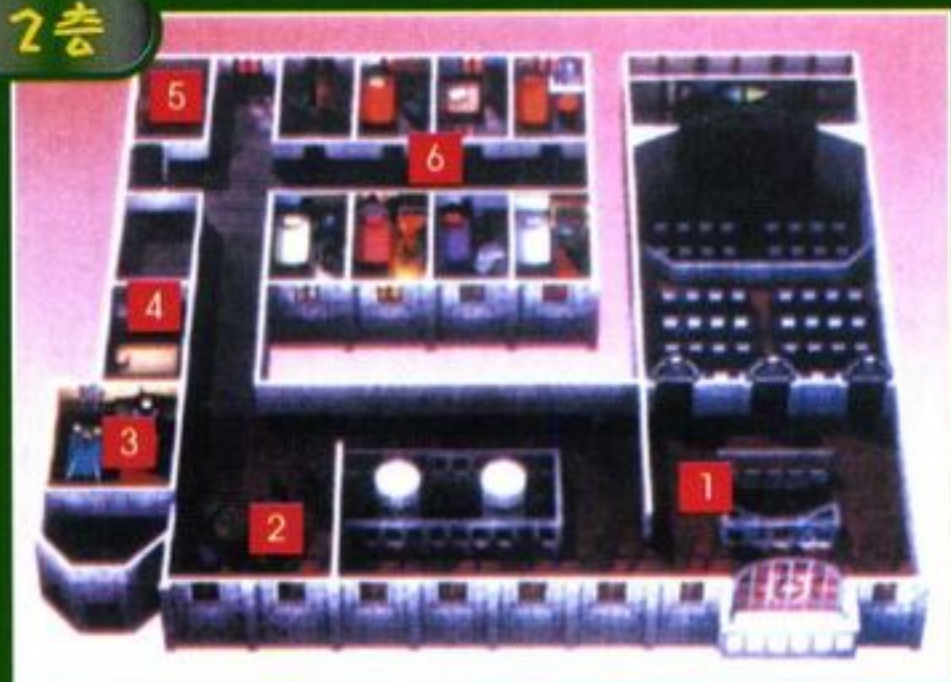
### 지하 1층

① 격납고로 가는 계단
② 창고
③ 목욕탕
④ 의무실
⑤ 작전 지령실

봉으로 올라가는 계단이 추가되었다는 것과 왼쪽 아래 부분에 놀이방(확실치는 않지만 미니게임을 즐기는 장소인 것으로 추정된다)이 추가되었다는 것 이외에는 거의 변경점이 없다. 적어도 길을 잃지는 않을 듯….

○쇠투꾼 홍란이의 방이다. 세월이 흐른 탓인지 실내장식이 바뀌었다. 취미도 바뀌었을까?

○새로 미니구미의 멤버가 된 레니의 방 모습이다. 아무것도 없다고 하는 편이 나을 정도로 썰렁하다

### 2층

① 2층 홀
② 휴게실
③ 놀이방
④ 대장실
⑤ 도서실
⑥ 숙소

## 어드벤처 모드의 발전

전투시 필요한 신뢰도를 높이고, 멤버들과의 관계를 깊게 하기 위해 어드벤처 모드를 적극 공략해야함은 모두들 알고 있는 사실일 것이다. 2의 어드벤처 모드도 기본적인 목적은 위와 같으나 추가되거나 변경된 사항들이 있어 소개하고자 한다.

### 클릭! 클릭!

본작에서는 클릭 LIPS라는 시스템이 채용되어 있는데, 게임중 화면 클릭으로 일을 진행시켜 나가는 것을 말한다. 예를 들어 어떤 장소에서 특정한 물건을 찾는 이벤트 같은 것에 사용되는데, 제한시간 등을 두어 난이도를 높였다.

사쿠라가 창고에서 파티에 쓰일 장식을 찾는 장면에 이용되는 LIPS

LIPS가 개시되면 시간 내에 여기저기를 클릭해서 아이템을 찾아야 한다

시간은 다했는데 아이템을 찾지 못한 듯 분한 표정을 짓고 있다

### 시간에 따라 선택 항목도 바뀐다

어드벤처 모드에서는 대화의 선택이 존재한다. 사쿠라 대전에서는 여기에도 특이한 시스템을 채용하였다. 타이밍 LIPS라고 불리우는 이 시스템은 같은 질문에 대한 답변의 가지수가 시간이 흐름에 따라서 변화하게 되는 획기적인 방식을 채택하였다. 어떠한 답을 고를까를 생각하고 있는 사이에 점점 선택할 수 있는 항목의 수가 줄어든다는 식으로 게임속에 이용될 전망이다. 고민을 하다가 올바른 답변을 놓치게 되는 경우도 있겠지만, 시간에 따라 변화하는 선택사항을 알아보는 것도 흥미로운 일이 될 것이다.

선택 가능한 항목은 두 개

시간이 지남에 따라 하나가 미묘하게 지워진다

타이밍을 놓치면 선택할 수 있는 것은 하나가 되어 버린다

### 쓰기도 좋고 보기도 좋아진 아이템

어드벤처 모드에서 중요하게 여겨야 할 부분의 하나가 바로 아이템인데, 전작에 비해서 아이템의 그래픽이 확대되었고, 선택한 아이템에 관한 설명 또한 볼 수가 있다. 더욱 편리해진 아이템모드는 어드벤처 모드를 한결 간편하게 만들 것임에 틀림이 없다.

화면에 가득 차는 아이템의 그림, 하단의 윈도우에는 아이템에 관한 간단한 설명이 첨가된다

ARC 특보

아니!! 역시 스퀘어다. 크라우디와 티파

# 에어가이츠

■ 제작사: 남코, 스퀘어
■ 장 르: 격투액션
■ 발매일: 3월초

스퀘어 최고의 작품 「파이널 판타지Ⅶ」의 최고 인기 캐릭터 크라우디와 티파가 등장한다. 스퀘어가 참여한만큼 독특한 캐릭터가 등장할 것이라고 짐작은 했었지만... 벌써 일본 각 게임센터에서 티파의 화려한 모션을 볼 수 있었다. 아키하바라의 한 기판 가게에서는 223,000엔으로 불티나게 팔리고 있었다.

## FF 캐릭터 출현 조건!!

에어가이츠에는 PS용 「파이널 판타지Ⅶ」의 주인공 캐릭터 크라우디와 티파가 CPU전에서 적으로 출현한다. 출현 조건과 크라우디와 티파를 만나기 전까지 CPU 캐릭터를 쓰러뜨리는 방법, 그리고 CPU전인 만큼 대전에서는 느낄 수 없는 스테이지의 매력들을 소개한다.

### 크라우디

CPU 크라우디의 움직임은 상상대로 기민한 검에 의한 공격이 메인. 콤보 시스템이 미진지지로 가드불능의 필살기는 가능하다. 필살 필살기 게이지를 소비해서 사용한다

### CPU 크라우디, 티파와 싸우기 위한 조건

1인용 플레이시에 CPU 8캐릭터를 6분 40초 이내에 쓰러뜨리면 출현!!

8번째의 캐릭터를 쓰러뜨리면 보통은 이쪽 문을 빠져나가지만...

멋지게 6분 40초 이내에 쓰러뜨리면 모그리 문을 빠져나가...

이것으로 출현결정. 크라우디→티파 순으로 싸운다

### 티파

티파는 정권계를 다용하는 것이외 특징적인 움직임을 보이지 않는다. 던지기 기술은 상당히 위력적으로 대전시에는 주의를 요한다

## CPU 캐릭터 요리하기!!

캐릭터 출현 순은 기본적으로 이노바 → 쵸 → 미시마 → 이서문 → 요우고 → 나심 → 한 → 플레이어 캐릭터 순서로 되어 있다. 사스케는 자신이 사용하고 있는 캐릭터 스테이지에 들어온다.

우선 전반 캐릭터(이노바, 쵸, 미시마, 이서문) 공략법은 하단기는 거의 가드하지 않는다. 따라서 하단기를 갖고 있는 캐릭터는 그것을 반복하면 OK! 다음으로 후반 캐릭터(요우코, 나심, 한)는 인터럽트를 사용하므로 역으로 일어서기 등 인터럽트 불가능한 기술을 사용하면 된다. 인터럽트 불가능한 기술은 전 캐릭터가 모두 갖고 있어 G+상+필살기로 나가는 점프 토우 킥(가칭)을 사용한다. 모션에 점프가 섞여 있는 기술이 대개 인터럽트가 불가능하다. 반복 타이밍은 CPU가 일어난 것을 확인한 후 공격한다. 이 게임에서 CPU는 다운 후 좀처럼 일어나지 않는 경우가 많다. 이것을 확인하지 않고 기술을 구사하면 가드되던지 반격을 당하므로 주의하자.

우선 던진 후 다운을 빼앗아 일어나기를 기다린다

인터럽트 불가능한 기술을 반복하면 OK!

## 신 시스템 저스트 프레임?

「에어가이츠」독자 시스템인 '저스트 프레임' 기술이라는 것은 JUST + FRAME라는 단어가 뜻하는 것처럼 타이밍이 좋은 포인트로 공격 버튼을 입력하여 구사 가능한 연계기.

2D격투게임의 강제 입력콤보를 상상하면 이해하기 쉬워 저스트 프레임 = 강제 입력콤보라고 생각하면 된다. 구체적인 저스트 프레임 입력 타이밍은 입력하는 공격판정 발생직후가 그 기본형.

아래쪽 표와 같이 연계기의 세 번째에 저스트 입력이 있는 경우로 그 전 단계인 두 번째의 공격 판정이 발생한 직후에 세 번째의 커맨드 입력을 하면 저스트 프레임 완성된다. 단, 그중에는 입력 타이밍이 늦게 설정되어 있는 경우나 공격이 히트하지 않으면 연계로 파생하지 않는 기술(사스케의 승천연격투무, 미시마의 파이날 임팩트 등)이 있으므로 주의를 요한다.

## 시간의 흐름

**첫번째**
연계 스타트 부분은 다른 연계기와 동일하고 어무래나 가능하므로 문제없다

**두번째**
세 번째의 선행 입력을 받아들이는 이 시점에서 커맨드를 입력해서는 안 된다

**저스트 프레임**
두 번째 단계까지 입력을 했다면 약간 늦춘 느낌으로 세 번째 커맨드를 입력. 기본은 이것으로 OK!

**완성**
완벽하게 저스트 프레임으로 입력이 가능했다면 전용 이펙트가 나온다

## 특수한 저스트 기술

저스트 프레임 기술 중에는 특수한 입력을 필요로 하는 경우가 여러 가지 있다. 그 첫 번째가 공격에서가 아닌 특정 동작에 타이밍을 맞춰 커맨드를 입력하는 타입. 대표적인 것으로서는 이서문의 레버 입력 후 ~저스트 上(상)과, 죠의 배후 향하기 ~ 저스트 上(상)이 그것.

두 번째 것으로 기본형과는 반대로 입력 타이밍이 공격 판정 앞에 있는 타입으로 사스케의 환지섬과 연계환용 등이 여기에 해당된다. 이들 이외로 특수한 저스트 기술로서는 죠의 저스트 인피니티가 거기에 해당되며 두 번째와 동일하게 공격 판정의 발생 전에 입력 포인트가 있다.

게다가 사스케의 경우와는 달리 공격 모션을 캔슬하지 않고 입력을 하는 것으로 기술 이름대로 무한대로 저스트 기술을 반복해 공격하는 것이 가능한 것도 있다.

## 타입별 저스트 프레임 일람표

**기본입력타입1**

저스트 프레임 기술의 대부분은 이 타입으로 저스트를 하기 전의 공격 판정 발생 직후가 입력 포인트. 하지만 개중에는 받아들이는 시간이 짧고 입력이 엄격한 경우도 있다

**기본입력타입2**

이서문의 특수 이동과 죠의 배후향하기 후는 기본적으로 동작 모션의 마무리 시에 저스트 프레임의 입력 포인트가 설정되어 있다

**공격캔슬타입**

사스케의 환지섬과 연계환용 등은 기본 타입과 거꾸로 공격 판정의 발생 전에 저스트 프레임이 설정되어 있다. 즉 저스트 기술은 아니지만 이서문의 레버 왼쪽 또는 오른쪽 입력도 공격을 캔슬해서 나온다

**선행입력타입**

가장 특수한 입력 저스트 인피니티. 저스트 프레임의 포인트 자체는 두 번째와 세번째 사이로 지면에 암발을 붙인 정도가 입력 포인트. 이후는 동일 타이밍으로 입력하면 무한대로 나온다

## 그 밖에 캐릭터가 존재한다!!

스테이지 리뷰에서도 약간 언급했듯이 CPU전에서 크라우드와 티파를 쓰러뜨리고 나면 보스가 등장한다. 물론 그 보스의 아직 비공개!!

그 밖에도 FF7에 등장했던 캐릭터 2, 3명이 등장한다고 하던데…

챔프에측

이 스테이지에 혹시 바레트가??

챔프에측

FF7에서와 머신가지로 머신 건을 이용한 기술을 펼칠지도…

## STAGE REVIEW

### ① 돔

제 1스테이지로 「에어가이츠」로고가 나오는 링 스테이지. CPU전, 대전 모두 스테이지 효과는 공통. 로프는 올라갈 수 없다

### ② 지붕

빌딩의 옥상. 한단 높게 되어 있는 입구, 저수 탱크가 있는 부분은 대전에도 올라갈 수 있다. CPU전에서는 일부분이 넓게 되어 있어 올라갈 수 있다

### ③ 비행선

어! 정말 같은 스테이지인가? 라고 생각될 정도로 CPU전과 대전에서 틀리다. CPU전에는 보통 필드에 추가해 아래에 세단계의 필드가 존재한다. 고저차 넘버 1

### ④ 홍콩

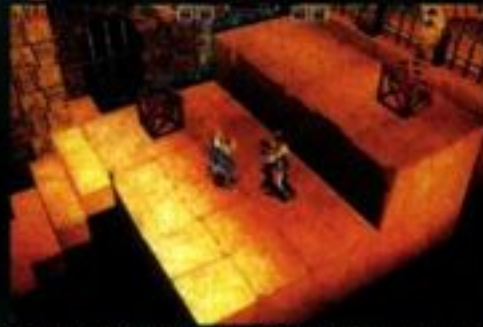
스테이지 자체는 그다지 변화가 없다. 약간 튀어나온 부분이 CPU전에서는 올라갈 수 있다

### ⑤ 기차

달리고 있는 화물열차 짐받이에서 싸운다. 이 게임에서 제일 좁은 스테이지

### ⑥ 콜롯세움

소위 나심 스테이지. 고대 투기장과 같은 느낌으로 대전에서는 올라갈 수 없는 아치형의 장소가 CPU전에서는 올라갈 수 있다. 오른쪽에 한단 낮은 부분이 생겼다

### ⑦ 미그

CPU전에 되면 스테이지가 좁아지는 만큼 벽 위로 올라갈 수가 있다. 게다가 거기서 싸우는 것도 가능하다. 기다리고 있으면 CPU도 올라오므로 기다려서 싸워보자

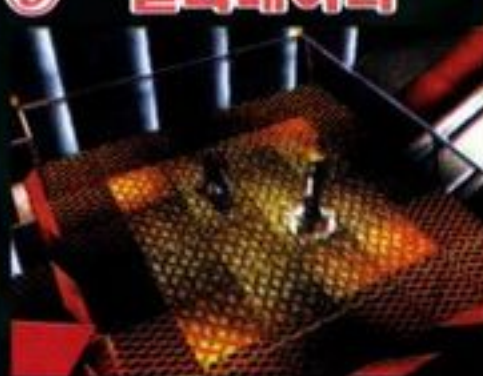
### ⑧ 지하실

지하실 설정. CPU전에는 위의 갤러리 선반이 없어져 올라갈 수가 있다. 또 아래쪽에 구멍이 생겨 상대를 몰아넣기가 쉽게 되어 있다

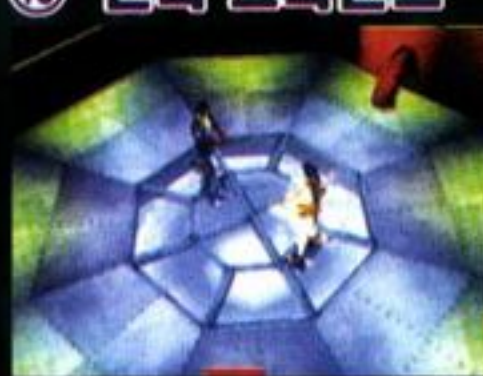
BOSS!?

결국 최후에 기다리고 있는 적은

EXTRA STAGE

### ⑨ 엘리베이터

대형 화물용 엘리베이터로 하강 중에 싸우는 크라우드 스테이지. 링 아웃되기 쉽고 올라갈 수 있는 곳은 한 곳도 없다. 한단 낮은 부분도 있다

EXTRA STAGE

### ⑩ 언더 그라운드

가장 지하에 있고 CPU전에서만 볼 수가 있는 스테이지. 방공호와 달리 불가사의한 분위기를 갖는다. 하단 높은 부분이 있다

# TOP GAME RANKING

2월달은 「바이오 하자드2」와 「제노기어스」의 달이었다. 바이오의 열기는 발매 당시 일본 전역에 홍보물이 넘쳐 날 정도로 엄청났으며 제노기어스도 본지 조사에서 이달 발매중 가장 기대되는 게임 1위로 체크됐다.
인기순위에서는 2월 들어 그랜디아의 인기가 한풀 꺾이고 「바이오 하자드2」가 1위를 탈환했으며 「버스트 어 무브」와 「유노」 등 신작 게임의 순위 진입이 눈에 띈다. 기대 소프트에서는 「철권3」, 「패러사이트 이브」, 「드래곤 퀘스트 7」이 부동의 순위를 차지하고 있으며 이외의 타이틀은 혼탁 양상을 보이고 있다.
기종별 랭킹에서는 새턴의 「그랜디아」만 제외하고 대부분 신작들로 1위가 교체됐다는 점이 특이하다.

■ 통계 기간 : 1997년 2월 1일 ~ 2월 31일
■ 조사 방법 : 게임챔프 97년 3월호 애독자 엽서 (30%)
국내외 게임관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외특파원 통계 조사 보고 (20%)

## 인기 소프트 TOP 10

| 순위 | 타이틀 | 정보 |
|---|---|---|
| 1 | 바이오 하자드2 (↑ 8) | PS / 호러 ADV / 캡콤 / 98년 1월 29일 |
| 2 | 그랜트리스모 (↑ 4) | PS / 카 라이프-레이싱 / SCEI / 97년 12월 23일 |
| 3 | 테일즈 오브 데스티니 (↑ 1) | PS / RPG / 남코 / 97년 12월 23일 |
| 4 | 버스트 어 무브 (NEW) | PS/액션/에닉스/98년 1월 29일 |
| 5 | 그랜디아 (↓ 4) | SS/RPG/게임아츠/97년 12월 18일 |
| 6 | 유노 (NEW) | SS/ADV/엘프/97년 12월 4일 |
| 7 | 쵸코보의 이상한 던전 (↓ 2) | PS/RPG/스퀘어/97년 12월 23일 |
| 8 | 김전일 소년의 사건부 (NEW) | SS/ADV/허드슨/98년 1월15일 |
| 9 | 원터히트 (NEW) | SS/SPT/세가/98년 2월 5일 |
| 10 | XMEN VS 스트리트 파이터 (NEW) | SS/격투액션/캡콤/97년 11월 27일 |

## 기대 소프트 TOP 10

| 순위 | 타이틀 | 정보 |
|---|---|---|
| 1 | 철권3 (↑ 8) | PS / 격투액션 / 남코 |
| 2 | 페러사이트 이브 (↓ 1) | PS / 시네마 드라마틱 ADV / 스퀘어 |
| 3 | 드래곤 퀘스트 Ⅶ (↓ 1) | PS / RPG / 에닉스 / *그림은 Ⅵ 화면 |
| 4 | 젤다의 전설 64(→) | N64/A · RPG/닌텐도 |
| 5 | 메탈기어 솔리드 (NEW) | PS/ADV/코나미 |
| 6 | 사쿠라대전2 (↓ 1) | SS/SLG/세가 |
| 7 | 스타오션 세컨드 스토리 (NEW) | PS/RPG/에닉스 |
| 8 | 킹 오브 파이터즈 97 (NEW) | SS/격투액션/SNK |
| 9 | 파이널 판타지 8 (NEW) | PS/RPG/스퀘어 |
| 10 | 마더3 (↓ 4) | N64/RPG/닌텐도 |

## FREE RANKING

### 나레이터 베스트 5

게임쇼의 볼거리라면 최신 기대작 게임들이 우선이지만 그 게임들을 홍보하는 개성 만점의 나레이터들도 놓칠 수 없다. 특히 게임 속의 인기 캐릭터들과 같은 복장으로 멋지게 꾸미고 있는 나레이터들을 볼 때면 게임과는 또 다른 묘한 감정(?)을 느끼곤 한다. 이에 챔프에서는 나름대로 이번 게임쇼를 빛낸 '베스트 나레이터 베스트5'를 선정해 보았다.

**1 캡콤 나레이터A**
캡콤의 인기 캐릭터로 급부상한 사쿠라와 페리시아를 표현한 나레이터. 귀여우면서도 사랑스러운 모습(?)으로 높은 호감도를 보여 이번 게임쇼의 최대 인기 나레이터로 선정되었다.

**2 남코 나레이터**
섹시하면서도 매탈릭한 분위기가 「에어가이츠」와 잘 어울린다. 약간은 수줍은 듯한 표정에서 더욱 호기심을 자아내며 수많은 취재진들의 눈길을 끌었다.

**3 캡콤 나레이터B**
가능한 한 같은 제작사의 나레이터는 중복 선정하지 않으려고 했으나 이번 게임쇼에서는 유독 캡콤의 나레이터들이 높은 인기를 누렸다. 역시 캡콤의 안방마님은 춘리?

**4 반프레스토 나레이터**
이번 게임쇼에서 반프레스토는 게임 캐릭터 상품을 위주로 전시하였다. 비록 게임은 아니지만 그래도 열심히 선전(?)하고 있는 열성이 높은 점수를 받았다.

**5 타이토 나레이터**
「전차로 고!2」를 홍보하기 위한 타이토의 특수분장 나레이터. 우리나라 기차 승무원과는 거리가 있지만 나름대로 독특한 발상이 높은 홍보효과를 이끌어 냈다.

## 플레이스테이션 TOP 5

**1 바이오 하자드2 (NEW)**
호러 어드벤처
캡콤
98년 1월 29일

**2 그랜트리스모 (↑ 3)**
카 라이프-레이싱
SCEI
97년 12월 23일

**3 테일즈 오브 데스티니 (↓ 3)**
RPG/남코/98년 12월 23일

**4 버스트 어 무브 (NEW)**
액션/에닉스/98년 1월 29일

**5 프론트 미션 얼터너티브 (↓ 3)**
S · RPG/스퀘어/97년 12월 18일

## 새턴 TOP 5

**1 그랜디아 (⟹)**
RPG
게임아츠
97년 12월 18일

**2 윈터 히트 (NEW)**
SPT
세가
98년 2월 5일

**3 아젤-팬저 드래곤RPG (↓ 1)**
RPG/세가/98년 1월 29일

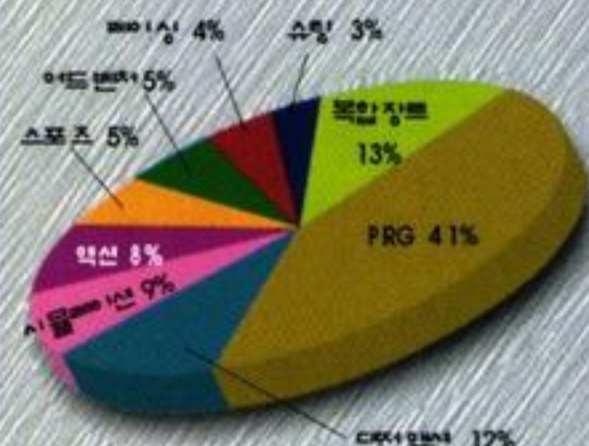
**4 센티멘탈 그래피티 (↓ 1)**
연애 SLG/NEC/98년 1월 22일

**5 거리 (↓ 1)**
ADV/춘 소프트/98년 1월 22일

## 애독자 텔레마시

챔프 독자들이 가장 기대하는 작품은 역시 [제노기어스]인 것으로 나타났다. 2위 [버닝 레인저]와는 6배 가까운 차이를 보이고 있으며 소우카이기와 패러사이트 이브도 만만치 않은 인기를 얻고 있다. 기대작은 역시 공략을 원하는 게임에서도 수위를 기록했다. 그리고 이번 엽서 집계에서 재미있었던 것은 구입 희망 게임기 중 새턴과 플레이 스테이션의 비율이 동일했다는 사실. 장르에 있어서는 당연 롤플레잉 게임이 절반 가까운 득표율을 보였다.

### 98년 4월호에 공략을 원하는 게임은?

제노기어스 PS 33%
버닝 레인저 SS 20%
ARC 9%
ARC 8%
스노우보딩 N64 7%
패러사이트 이브 PS 6%
NBA인더존 '98 N64 5%
소우카이기 PS 5%
슈퍼로봇대전F 완결편 SS 4%
ARC 3%

## 컴보이 64 TOP 5

**1 디디콩 레이싱 (↑ 1)**
레이싱
레어
97년 11월 21일

**2 요시 스토리 (↑ 1)**
액션
닌텐도
97년 12월 12일

**3 실황 월드 사커 3 (NEW)**
SPT/코나미/97년 9월 18일

**4 NBA 인더존 (↑ 1)**
SPT/코나미/98년 1월 29일

**5 스노보 키즈 (NEW)**
SPT/아틀라스/97년 12월 12일

## 아케이드 TOP 5

**1 KOF 97 (⟹)**
격투액션
SNK

**2 철권3 (NEW)**
격투액션
남코

**3 라이벌 스쿨 (↑ 2)**
격투액션/캡콤

**4 슈퍼 잼 파이터즈 미니믹스 (↓ 1)**
격투액션/캡콤

**5 버철 파이터3 tb (NEW)**
격투액션/세가

### 챔프독자 구입 희망 게임기

미니컴보이 1%
기타 2%
PC-FX 1%
NEO-GEO 0.1%
플레이 스테이션 34%
N64 27%
세가 새턴 34%
SFC 0.1%

### 챔프독자 선호 게임 장르

레이싱 4%
슈팅 3%
어드벤처 5%
스포츠 5%
복합장르 13%
PRG 41%
액션 8%
시뮬레이션 9%
대전액션 12%

연말연시 판매 경쟁을 통해 알았다!!

# 3대 하드 최종전쟁의 결말

## 97- 98 연말연시 판매 경쟁으로 어떤 변화가 일어났는가?

년간 게임 판매의 4분의 1을 차지한다고 하는 게임 업계 최대의 발매 러시·연말연시 판매 경쟁. 다른 유통업계와 마찬가지로 일년중 최대의 판매율을 보여주었다. 가장 중요한 시기인 성숙기를 맞이한 3기종 하드의 연말연시 판매 경쟁의 결과는 ....?

### 예년에 비해 판매가 부진했던 올 연말연시 판매 경쟁.....

SFC용 소프트로 발매되었던 타이틀이 시장에서 거의 사라지고 PS, SS, N64 타이틀 중심으로 맞서게 된 연말연시 판매 경쟁. 하드도 시장에 널리 퍼지고 소프트 라인업도 풍부해졌다.

발매된 타이틀 수가 가장 많았던 시기에는 년간 발매 랭킹의 상위권에 드는 질높은 소프트들이 많이 포함되어 있는 경우도 다수 있었다. 수치적인 면에서도 예년에 비해 발매 타이틀 수가 대폭 감소한 것만은 아니다. 지금까지는 높은 판매율을 보인 판매 경쟁기였지만 이번 연말연시 판매 경쟁은 그 상황과는 정반대로 "밑바닥까지 떨어진다"라는 말이 나돌 정도로 부진했다. 올해 연말연시는 그 말이 딱 들어맞은 듯한 인상을 남기는 결과로 끝나버렸다고 말해도 좋을 듯 싶다.

현재, 세계는 「불황」 속에서 허우적대고 있다. 판매율이 떨어지는 원인 중 하나는 「불황」의 영향때문인지도 모른다. 그러나 그것만이 원인이 될 수는 없다. 이번 특집에서는 다양한 데이터와 유통관계자의 증언을 바탕으로 '97-'98년 연말연시 판매 경쟁의 본질과 현재 널리 유통되는 3기종의 하드쪽으로 다가가 보려한다.

### 수치로 보는 연말연시 판매 경쟁

이번 연말연시 판매 경쟁이 어떤 상황이었는지 수치로 확인해 본다면? 판매 경쟁의 목표로 하는 타이틀 수, 장르 종류, 성장 예측, 3가지의 수치를 살펴보자.

**발매총 타이틀 수**

193 타이틀

연말연시에 발매된 3기종 하드의 타이틀 수. 참고로 또 하나의 발매 러시인 8월경에는 136개의 소프트가 발매되었다.

**장르의 종류**

ETC ACT AVC SLG RPG RCG STG SPT TBL 격투ACT PZL
장르의 종류

어려운 장르의 소프트 타이틀 수가 증가함에 따라 ETC와 SLG가 차지하고 있는 비율이 많아 보이지만 전체적으로는 장르의 치우침도 평균적인 경향이라고 볼 수 있다

**총 성장 예측(소프트)**

약 791억엔

신작 소프트 뿐만이 아니라 예전에 발매되었던 소프트도 포함한 예상액수이다. 수치만 보면 불황의 영향을 받지 않은 듯 예전과 같은 거래액을 나타내고 있다.

### 연말연시 판매 경쟁의 뒷면

이번 연말연시 상업 경쟁, 소매점의 한가지 목표는 SFC의 재고 처분에 있었다. 점점 판매율이 떨어지는 과거의 SEC 소프트의 재고를 적자 각오로 대방출 시키는 소매점이 속출하고 있다. SFC에서 사고 싶은 타이틀이 있다면 지금이 절호의 찬스일 수도 있다.

## '97-'98 연말연시 판매 경쟁과 과거 3년간 판매 경쟁의 차이는?

### 빅타이틀 부재의 '97-'98 연말연시 판매 경쟁

올 연말연시 판매 경쟁에서 판매율이 떨어지게 된 이유 중 하나는「빅타이틀의 부재」였다.

즉, 시장전체를 활성화시키고 견인할 정도의 빅타이틀이 없었던 것이다.

과거 3년의 데이터를 보면「드래곤 퀘스트」시리즈와「동키콩」시리즈 등, 타이틀명과 게임의 내용이 어린이에서 어른에 이르기까지 침투해 있는 작품이 발매되었고 또한 높은 판매실적을 올렸었다.

당시 SFC의 하드 보급대수는 1,500만대를 넘어섰고 시리즈물과 속편이 많이 발매되어 있었다.

유저는 '끝내주게 재미있는 게임 소프트의 속편이 나온다' 라고 하면서 기대를 하고 있었고 잡지와 TV CM까지도 박차를 가하고 있는 상태였던 것이다.

이번의 연말연시 판매 경쟁에서는 예년에 못지않은 질높은 타이틀은 많이 있었지만 판매 경쟁을 크게 활성화시킬 정도의 인기를 얻었던 타이틀이 없었다. 게다가, 작년 PS의「파이널 판타지VII」가 발매를 연기했기 때문에 ,한순간 게임시장이 얼어붙은 적도 있었다.

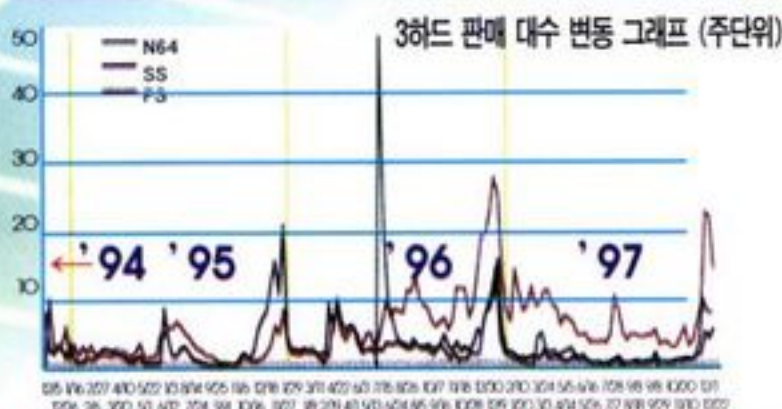
「빅타이틀의 속편」과「명성 높은 이식 작품」이 없었기 때문에 판매율이 떨어졌다고 말할 수 있는 올 연말연시 판매 경쟁.

확실하게 현재의 게임시장은 PS가 독주인 상태이지만 과거 3년의 판매 경쟁기와 비교해 보면 3기종의 하드는 게임시장에서 서서히 자리를 잡아 가고 있는 것으로 보인다. 하지만 시장 전체의 성장감이 아직은 두드러지지 않은 듯... 역으로 미국의 시장에서는 PS와 N64가 치열한 경쟁을 벌이고 있는 결과, 시장은 활기가 넘치고 있다. 결국, 업계전체를 활성화시키기 위해는 하드의 경쟁과 유저가 학수 고대하며 발매일을 기다리게끔 하는 매력적인 소프트를 발매하는 것이 무엇보다 중요하다.

### '94-'97 각 하드 판매추이

3하드 판매 대수 변동 그래프 (주단위)

N64 / SS / PS

'94 '95 '96 '97

### 하드의 판매는 실속. 시장은 안정기로!!

PS, SS, N64의 각 하드의 판매를 주단위로 보여준 그래프. 그래프를 보면 N64의 발매당시 초('96년 6월)의 판매 움직임이 두드러져 보인다. 그러나 전체적으로 보면 역시 연말연시 판매 경쟁기에 각 하드별로 판매율이 높다. 3기종 모두 '96-'97의 판매 경쟁기에 판매 최고율을 올렸고 그 후는 실속 경향을 보인다. 이번 연말연시 판매 경쟁에서는 PS가 가장 높은 판매율을 올렸지만 그래도 작년의 실적에는 못 미쳤다. 게다가 SS와 N64는 그다지 큰 움직임을 보이지 않았고 현재는 하드의 보급대수가 전반적으로 안정기에 접어든 듯하다.

- 모든 데이터는 전격왕이 독자적으로 조사한 것이다.
- 연말연시 판매 경쟁 판매 TOP3은 각 소프트의 발매일에서 1월 5일까지의 판매된 결과이다.
- 각 페이지의 표는 왼쪽에서 부터 순위, 타이틀 명, 발매일, 가격, 제작사., 기종명 순으로 되어 있다.

## '94-'97을 되돌아 본다

### '94-'95 차세대 게임 초창기

94년 11월에 세가 새턴, 12월에 플레이 스테이션이 발매되었다. 두기종 모두 발매될 당시에는 거의 하드가 매진될 정도로 멋진 스타트를 끊었지만 그 당시는 SFC의 전성기였다. 차세대기에 뒤지지 않을 정도로 그래픽 자체가 화제였던「슈퍼 동키콩」과 파티 게임의 대표적인「슈퍼 모모타로우의 전철III」, 이 SFC 2타이틀이 상위를 차지하고 있었다. 보급대수가 그다지 많지 않았던 차세대기에서는 PS 오리지널 3D격투 게임「투신전」이 3위를 차지했다. 대작 RPG 등은 없었지만 차세대기의 폭발적인 발매 영향을 받아 시장은 활기를 띄기 시작했다.

SFC에서 화제를 불러 일으킬 정도의 그래픽을 보여주었던「슈퍼 동키콩」

| '94-'95 연말연시 판매 TOP3 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 슈퍼동키콩 | 11월 26일 | 9,800엔 | 닌텐도 | SFC |
| 2 | 슈퍼 모모타로우의 전철 III | 12월 9일 | 9,500엔 | 허드슨 | SFC |
| 3 | 투신전 | 1월 1일 | 5,800엔 | 타카라 | PS |

### '95-'96 3대 하드 성장기

PS,SS까지 순조롭게 하드의 보급율을 올렸던 연말연시의 판매 경쟁이었지만 역시 SFC의 보급율에는 미치지 못했다.

화제를 불러 일으켰던 소프트는 대망의 대작인 RPG의 최신작「드래곤 퀘스트 VI」의 발매와 아케이드「버철 파이터 2」의 SS로의 이식이다. 그 당시도 매년 그러했듯이 화제의 빅타이틀의 치열한 경쟁으로 시장은 크게 성장하게 되었다.

또한 PS, SS와 함께 소프트 판매에도 호조를 띄고 시대는 바야흐로 차세대 하드쪽으로 기울어지기 시작한 해였다고 말할 수 있다.

일반유저까지 끌어들였던「버철 파이터 2」. 하드 역시 판매가 잘 되었다

| '95-'96 연말연시 판매 TOP3 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 드래곤 퀘스트VI | 12월 9일 | 11,400엔 | 에닉스 | SFC |
| 2 | 버철 파이터 2 | 12월 1일 | 6,800엔 | 세가 | SS |
| 3 | 슈퍼 동키콩 2 | 11월 21일 | 9,800엔 | 닌텐도 | SFC |

### '96-'97 SFC 최후의 연말연시 판매경쟁

6월에 닌텐도에서 기대의 64비트 하드웨어, 닌텐도 64가 발매되었다.

드디어 3기종의 하드가 모습을 드러낸 것이다. 연말연시 판매 경쟁의 최대의 목표로 되어있는「파이널 판타지VII」이 1월말로 발매가 연기되었다. 기대를 걸고 있었던「파이널 판타지VII」의 부재로 연말 판매 경쟁에서의 1위 타이틀은 또다시 SFC의「드래곤 퀘스트III」로 돌아갔다. 3위는 엄청난 인기로 3년 연속 베스트 3위권 안에 들어간 SFC 타이틀「슈퍼 동키콩」시리즈가 차지했다. 이 판매 경쟁을 끝으로 게임 업계는 차세대 3하드의 시대로 돌입한다.

인기 절정인「드래곤 퀘스트III」, 리메이크판으로도 1위 획득

| '96-'97 연말연시 판매 TOP3 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 드래곤 퀘스트III | 12월 6일 | 8,700엔 | 에닉스 | SFC |
| 2 | 레이지 레이서 | 12월 3일 | 5,800엔 | 남코 | PS |
| 3 | 슈퍼 동키콩 | 11월 23일 | 6,800엔 | 닌텐도 | SFC |

# 예상대로 PS의 독주인가? 유통 관계자가 말하는 '97~'98 게임시장

올해의 연말연시 판매 경쟁은 저조했다고 말하고 있지만
실제 매장들의 반응은 어떠한지?
각 소매점과 유통 관계자로 부터 연말연시 판매 경쟁에 대한
유저의 반응과 판매 동향을 들어보자.

## Check 1 과연 하드의 판매상태가 멈춘 것인가?

이미 어떤 일정수의 하드가 유저에게 널리 퍼진 상태의 게임시장. 그 상황을 근거로 해서 연말연시 판매 경쟁이 시작되기 전의 소매점측의 예상은 「PS 우월의 안정적 경향」이었다. 실제로 하드, 소프트의 순조로운 판매를 보였던 것은 PS뿐이었다는 것이 현실 상황이다. 그 상황을 근거로 한 판매 경쟁기의 하드 움직임에 대해서 매장들의 이야기를 들어보자.

'역시, 예상한대로 PS의 호조는 변하지 않았습니다. 연말연시 1주일간 PS본체는 우리 매장에서만도 1,000대나 팔렸습니다. 커다란 움직임이죠. 하지만 예상밖으로 SS나 N64가 그다지 눈에 띌 정도의 판매율을 올리지 못했습니다. 기대하고 있었던 SS의 「그랜디아」도 하드의 움직임에는 별로 도움이 되지 못했고 N64의 「요시스토리」도 발매 직후에는 다소 하드가 팔렸지만 그때 뿐이었습니다. 역시 과거의 판매 경쟁에 비하면 왠지 저조한 느낌입니다. 하지만 충분히 예상된 결과였기 때문에 커다란 대미지는 없었습니다.' (야마기와 소프트 · 사이토우씨)

매장에서는 「그랜트리스모」와 「전차로GO!」전용 콘트롤러의 품절 현상이 나타났다

그외의 소매점에서도 'PS의 하드는 잘 팔리긴 했지만 이번 판매 경쟁은 하드를 사러 온 것보다도 기존의 유저가 소프트를 사러 온데 지나지 않았습니다'(대규모 양판점)이라고 하는 의견도 있는 것처럼 오직 하드는 PS의 하드만이 팔리고 있는 상황인 듯 했다. 실제 매장을 취재하고 있는데도 PS 본체의 모습은 거의 볼 수 없었다. 소프트의 판매에 관해서도 보급대수가 많은 PS 타이틀이 상위를 독점. 역시 'PS는 강하다!!'라는 말이 새삼 뇌리를 스쳤다.

### 다른 장르의 「취미」를 반영한 타이틀이 호조

최근 판매율이 높은 타이틀에는 단순히 게임만을 즐기는게 아니라 자신이 가진 취미를 게임으로 즐기는 층이 구입하는 소프트가 눈에 띈다. 소위 「게임이 좋다」의 층이 사려는 타이틀과는 다른 자동차나 전차, 축구 등 유저의 기호에 근접한 타이틀이 꽤 성장을 보여준 것이다.

따라서 앞으로는 게임 이외의 취미를 가진 유저를 끌어들일 만한 장르가 증가하게 될 것이라고 예측하고 있다.

전차 매니아도 놀랄만한 완벽한 게임 「전차로 GO!」

꿈의 카 라이브를 즐길 수 있는 「그랜트리스모」

## 편의점 판매의 연말연시 판매 경쟁

**일년내내 가동하는 편의점에서의 게임 판매가 연말연시 판매 경쟁에 영향을 줄 것인가?**

데지큐브 선전기획부 부장

● 구로카와 후미오씨

### 편의점 판매의 의의가 명확해졌습니다!!

"연말연시 판매 경쟁이라고 하는 것은 '96-'97에 한번 경험해 보았습니다만 당시에는 소위 신작 타이틀이라고 하는 작품을 다루지 않아 선전 효과가 약했습니다. 그러나 12월 31일 부터 1월 3일까지의 기간에는 평소의 5배 이상의 판매율을 보여주었습니다. 잘 팔린 이유는 단순하게도 '다른 매장이 영업하지 않았기 때문에...'라는 것입니다. 이번 연말연시 판매 경쟁도 지난번과 마찬가지로 호전을 띄고 있습니다. 그러다보니 연말연시는 우리에게도 도움이 많이 되는 판매 경쟁임에는 틀림이 없습니다. 단지 연말연시이기 때문에 라는 것이 걸리기는 하지만요. 데이터를 보면 평상시에도 게임이 팔리는 시간대가 저녁 7시부터 아침 7시까지의 시간대에 집중되어 있습니다. 즉, 다른 매장이 장사를 하지 않는 시간대에 집중되어 있는 것입니다. 즉, 우리의 의도대로 먹혀들어간다고 생각할 수 있죠.
이러한 실정이 플러스 효과를 보인데다가 연말연시라는 상승효과를 더해 이번의 판매 경쟁도 놀라울 정도로 잘 팔렸다는 것이 2번째 연말연시 판매 경쟁을 경험해 본 후의 느낌입니다."

| 데지큐브 연말연시 판매 TOP5 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 쵸코보의 이상한 던전 | 12월 23일 | 6,800엔 | 스퀘어 | PS |
| 2 | 그랜트리스모 | 12월 23일 | 5,800엔 | SCE | PS |
| 3 | 모모타로우 전철 7 | 12월 23일 | 5,800엔 | 허드슨 | PS |
| 4 | 슈퍼 라이브 스타디움 | 1월 1일 | 5,800엔 | 스퀘어 | PS |
| 5 | 크래쉬 밴디쿠트 2 | 12월 18일 | 5,800엔 | SCE | PS |

**연말연시 판매 경쟁의 뒷면**

소매점에서 의외로 잘 팔렸던 타이틀은 GB판 (목장 이야기). 그 이유는 이미지 캐릭터로 사용된차이돌의 인기 때문인 것 같다. 예약 특전의 포스터 선물이 대 호평을 받았고 매장용인 실제크기 만한 포스터를 노리는 고객도 있지 않았을까?

## Check 2 「정월 RPG 신화」는 무너진 것인가?

연말연시 판매 경쟁이라고 하면 RPG가 가장 잘 팔린다 라고 하는 것이 예년까지의 정설이었지만 이번 판매 경쟁에서 RPG 판매는 예상을 빗나가고 말았다.

각 소매점에서 판매에 호조를 보였던 타이틀은 PS의 '그랜트리스모」와 '전차로 GO! .'

'시간이 날 때마다 가만히 앉아서 RPG를 플레이하는 유저들이 줄어든 것 같습니다 (대규모 양판점)등의 의견도 있는 것처럼 기대 만큼 RPG의 움직임은 없었던 것 같다. 단지 과거의 데이터로 보면 연말연시에는 「드래곤 퀘스트 Ⅵ」 (SFC)와 「드래곤 퀘스트 Ⅲ」 (SFC)등 두드러진 판매율을 보인 타이틀이 등장함에 따라서 또한 시장을 활기차게 하기위해 '연말연시는 RPG가 팔린다 라고 생각되어졌다고 본다. 이번 연말연시 판매 경쟁에서도 PS의 「쵸코보의 이상한 던전」과 「테일즈 오브 데스티니」, SS 의 「그랜디아」 등의 질 높은 소프트 RPG가 발매되어 랭킹 상위권을 차지하고 있지만 일반층을 끌어들일 정도의 대히트작에는 미치지 못했다. 그러나 그 결과로 보면 RPG의 상태가 나쁜게 아니라 화제가 될 정도의 빅타이틀이 없었던 것이 'RPG의 움직임이 거의 없었다 라고 하는 원인중 하나라고 생각된다. 게다가 다음 항목에서 자세히 설명할 「유저층의 변화」도 그 이유중 하나이다. 장시간 게임을 계속해서 플레이하는 층이 많았던 SFC의 유저에 비해 PS의 유저 중에는 가볍게 게임을 즐기는 층이 많다. 게다가 유저의 기호가 RPG에 그치지 않고 계속해서 등장하는 다양하고 새로운 장르에 관심을 가지고 있는 것이 원인이다.

일반층까지도 빠져들게 만드는 힘을 가진 RPG의 부재와 유저층의 변화. 이 2가지 점에서 이끌어 낸 「RPG 신화의 붕괴」는 아직 가설에 지나지 않는다. 만약 다음 연말 판매 경쟁에서 PS의 「드래곤 퀘스트Ⅶ」이 발매 된다면 그때야말로 확실한 답이 나올 것이다.





게임의 영화화에 맞추어 발매된 인기 애니메이션 RPG 「유랑의 검심」(PS). 20만개 이상의 판매율을 보였다

## Check 3 유저층에 변화는 있었는가?

'라이트 유저 (매니아를 제외한 나머지 유저)를 끌어 들이는게 PS 성공의 열쇠 라고 말하고 있지만 과연 게임을 사러 오는 유저층에 변화가 생긴 것일까?

'TV CM을 자주 내보내는 타이틀은 판매가 잘됩니다. 결국 게임 잡지를 읽지 않는 층이 증가하고 있다는 증거죠 '(대규모 양판점) '평상시 판매 경쟁에 비하면 부모와 아이가 함께인 경우와 커플 등의 일반층이 두드러진 조짐을 보인다는게 예년평입니다 ' (게임샵)

소매점측에서 보아도 이번 연말연시 판매 경쟁에서는 특히 일반 소비자층이 두드러진 듯하다. 평소 게임을 사지않는 세일즈맨들도 「그랜트리스모」에 빠져 덕분에 판매에 호조를 보였고 신문보도로 화제가 되었던 「마리아」와 연말연시 시장경쟁에 맞추어 판매수를 늘리는 것 등 TV와 신문에서 정보를 얻어 게임 매장으로 향하는 유저가 늘어난 것이 영향을 미치고 있다고 본다.

이 연말연시 판매 경쟁에서 여실히 결과가 나타나는 「라이트 유저」의 중요성. 앞으로 게임을 판기위한 퍼블리시티 (신문을 통한 광고) 전개를 생각하고 있다면 이 「라이트 유저」의 존재를 무시해서는 안될 것이다.

라이트 유저(매니아를 제외한 나머지 유저」를 대상으로 한 CM전개는 SCE의 특기. 이번에도 저연령층과 일반층을 대상으로 한 두가지 타입을 준비하고 있다

## 소매점의 연말연시 판매 경쟁

**게임 소매점이 밀집해 있는 아키하바라. 유저가 많이 모여 있는 거리에 연말연시 판매경쟁으로 과연 어떤 변화가 일어났을까?**

멧세산오 컨슈머 매입 담당

### ●이나코시 가주유키씨

**뭔가가 빠진 듯한 느낌의 판매 경쟁이었습니다!!**

"이번 판매 경쟁에서 예상밖의 판매율을 보였던 것은 PS의 「그랜트리스모」와 「전차로 GO!」였습니다. PS 본체도 품절 현상을 보였습니다. PS는 작년부터 라이트 유저(매니아를 제외한 나머지 유저)에게까지 보편화되었지만 눈에 띄는 소프트가 없었기 때문에 그다지 움직임이 없을 거라고 생각하고 있었습니다. 그 반면에 기대를 걸고 있었던 것은 SS의 「그랜디아」와 N64.

「그랜디아」는 「그랜트리스모」와 충분히 경쟁이 된다고 생각했습니다만 결과는 예상밖이었습니다. N64도 크리스마스까지는 「요시스토리」의 영향으로 조금씩 팔려나갔습니다만 그 이후로는 전혀 팔리지 않고 있습니다.

이번 연말연시 판매 경쟁에서 보통 소매점은 작년의 6할에서 8할정도 밖에 팔리지 않은 듯 합니다. 이건 예상밖의 불황이었습니다. RPG의 움직임이 없었던 것도 특징입니다.

연말연시라고 하면 RPG의 움직임이 두드러졌는데 이번에는 움직임이 거의 없었던 정월을 맞이한 듯 했습니다. 「연말연시이니까 무엇이든지 팔 수 있다」라는 경향도 이젠 보이지 않고 올 연말연시 판매 경쟁은 왠지 모르게 쓸쓸하고 허전했던 것 같습니다."

| 멧세산오 연말연시 판매 TOP5 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 그랜트리스모 | 12월 23일 | 5,800엔 | SCE | PS |
| 2 | 전차로 GO! | 12월 18일 | 5,800엔 | 타이토 | PS |
| 3 | 쵸코보의 이상한 던전 | 12월 23일 | 6,800엔 | 스퀘어 | PS |
| 4 | 테일즈 오브 데스티니 | 12월 23일 | 5,800엔 | 남코 | PS |
| 5 | 그랜디아 | 12월 18일 | 7,800엔 | 게임 아츠 | SS |

# 하드별 소프트 판매 랭킹으로 보는 '97~'98 연말연시 판매 경쟁

여기서는 실제 이번의 연말연시 판매 경쟁에서
어떤 소프트가 판매되었는지, 두드러진 움직임을 보이는 소프트가 있었는지를,
마지막 집계 데이터를 통해 기종별로 살펴보려 한다

전체적으로는 역시 PS가 강세를 보였다. 이번 판매 경쟁에서는 「그랜트리스모」, 「전차로 GO!」, 「쵸코보의 이상한 던전」, 「테일즈 오브 데스티니」 등 PS의 4타이틀이 선두를 다투고 있다.

SS는 최근 발매된 소프트의 수명이 긴 것이 특징이다. 여기에 등장한 타이틀도 앞으로는 상위권에 머물것이다.

N64는 올해의 연말 판매 경쟁이 '이러했다' 라고 딱 잘라 말할 수 있는 움직임은 없었다. 단지 「포켓 몬스터」 붐을 타서 미니 컴보이 붐은 여전히 계속되는 경향을 보이고 하드면에서도 PS 다음으로 높은 판매율을 보인 매장도 있다고 하는 정도이다. 그러나 처음부터 상품이 딸리는 경향이어서 매장측에서는 손대기가 쉽지 않은 상품 중의 하나라고 말했다. 현재 게임시장에서는 라이트 유저라고 불리어지는 사람들이 넘치고 있다. 랭킹의 경향은 기호가 다양한 라이트 유저의 기질을 파악하는 것에 있는게 아닐까? 다양한 종류의 게임을 즐기고 싶어 하는 유저들 탓에 앞으로 어떤 게임 소프트들이 팔릴게 될지, 그 상황을 파악하기가 점점 어려워진다고 본다.

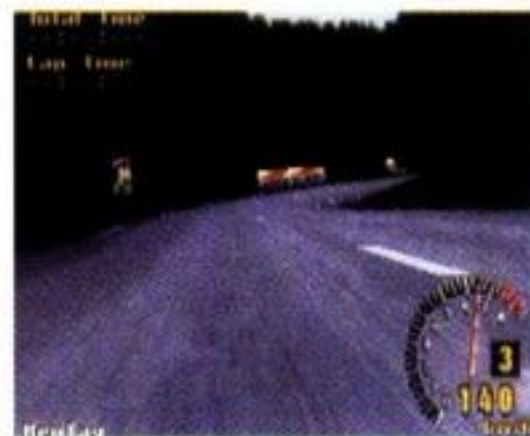
이 판매 경쟁의 결과는 앞으로 게임 업계의 마케이팅에 커다란 영향을 미칠 것이다.

## 각 하드별 연말연시 소프트 판매 랭킹

### 플레이 스테이션

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 그랜트리스모 | 12월 23일 | 5,800엔 | SCE |
| 2 쵸코보의 이상한 던전 | 12월 23일 | 6,800엔 | 스퀘어 |
| 3 크래쉬 밴디쿠트 2 | 12월 18일 | 5,800엔 | SCE |
| 4 모모타로우의 전철 7 | 12월 23일 | 5,800엔 | 허드슨 |

#### 하드의 판매 호평을 연말연시 판매 경쟁을 완전 제패

지금도 하드 본체의 품절 상태가 이어질 정도로 연말연시 판매 경쟁에서 호평을 받았던 PS. 소프트의 랭킹 역시 호평을 받았다.
「그랜트리스모」와 「쵸코보의 이상한 던전」 등이 히트를 쳤다. 또한 「모두의 골프」와 「파랏파 더 래퍼」와 같은 소프트들도 아직까지 판매가 계속 이어지고 있다.
게임이 저년령층에 국한된 것이 아닌 현재, 가족이 함께 즐길 수 있는 타이틀로써 누구나가 어필할 수 있게 PS의 힘은 점점 뻗어가고 있다.

품절된 「그랜트리스모」. 카 매니아들도 어렵다고 할 정도의 레이스 게임 결정판이다

### 세가 새턴

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 그랜디아 | 12월 18일 | 7,800엔 | 게임 아츠/ESP |
| 2 세상의 끝에서 사랑을 노래하는 소녀 유노 | 12월 4일 | 7,800엔 | 엘프 |
| 3 J리그 프로 축구팀을 만들자! 2 | 11월 20일 | 5,800엔 | 세가 |
| 4 X-맨 VS 스트리트 파이트 | 11월 27일 | 7,800엔 | 캡콤 |
| 5 샤이닝 포스Ⅲ 시나리오 1 왕도의 거신 | 12월 11일 | 4,800엔 | 세가 |

#### 월드컵 붐으로 인한 「J리그 프로 축구팀을 만들자! 2」가 호평

예상대로 대작 RPG 「그랜디아」가 호평을 받았다. 12월 초순에 일본전국을 뜨겁게 달구었던 「월드컵 일본 최초 출장」에 의해 축구 붐의 상승효과로 「J리그 프로 축구팀을 만들자! 2」가 전작을 능가하는 대히트를 기록하고 있다. 게다가 「데빌서머나-소울핵커즈」와 4메가 확장 램 대응 소프트 제1탄 「X-맨 VS 스트리트 파이트」 등의 새턴다운 타이틀도 좋은 판매를 기록하고 있다.

오리지널 축구팀을 만들고 대전까지 가능한 「J리그 프로 축구팀을 만들자! 2」

### 닌텐도 64

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 요시 스토리 | 12월 21일 | 6,800엔 | 닌텐도 |
| 2 디디콩 레이싱 | 11월 21일 | 6,800엔 | 닌텐도 |
| 3 64에서 발견!! 타마고치 모두 함께 타마고치 월드 | 12월 19일 | 6,800엔 | 반다이 |
| 4 폭 봄버맨 | 9월 26일 | 6,980엔 | 허드슨 |
| 5 패미스타64 | 11월 28일 | 6,800엔 | 남코 |

#### 아직까지도 밑에서 헤매는 N64, 앞으로의 과제?

이번 연말연시 판매 경쟁에서는 전혀 힘을 발휘하지 못했던 N64.
「요시 스토리」의 발매에 맞추어 하드도 다소 움직임이 있었다고는 말하지만 판매 경쟁 자체에서는 하드의 움직임이 완전히 멈추어 버렸다.
어떤 소매점에서는 '닌텐도가 분발해 주지 않으면 시장 전체가 돌아가지 않는다' 라는 의견도 있었다. N64는 6월 쯤에 판매될 64DD와 「포켓 몬스터」 시리즈의 발매로 제기의 발판을 삼느냐 하는 것이 중요과제이다.

SFC에서 반응이 좋았던 요시 시리즈의 신작 「요시 스토리」. N64게임으로 한창 즐기고 있는 질 높은 액션게임

**연말연시 판매 경쟁의 뒷면**

사실 '잘 팔리겠지' 라고 생각은 하고 있었지만 이렇게까지 「전차로 GO!」 콘트롤러가 호전을 보일거라고는 생각지 못했다. 과거 기종의 예로부터 보아도 그렇게 대량으로 사들일 경우에는 웬만한 용기가 없이는 안된다. 조금 더 사 놓았다면 좋았을텐데.....(모 소매점 점원)

# CF의 노출도가 타이틀의 판매수를 좌우한다?

소프트의 판매 랭킹를 보면서 주의할 만한 것 한가지가 CF의 노출이 심한 타이틀이 상위를 차지하고 있다는 점이다.

게임 잡지 등에서 정보를 얻지 않고 게임을 구입하는 라이트 유저를 대상으로 보면 크게 눈에 띄는 것이 다양한 TV CM은 게임을 팔기위한 중요한 요소라는 것이다. 특히 이번 연말연시 판매 경쟁에서는 크게 화제가 될 만한 타이틀이 없어 TV CM을 참고로 소프트를 구입하는 유저가 많아진 듯하다.

점점 각 제작사들은 TV CM에 신경을 쓰는 추세로 바뀌고 있다. SCE는 동일한 듀얼 쇼크에 기능이 변화한 PS 본체의 CM「표창」을 방영해 저연령층을 끌어들이는데 성공했다. 세가는 새로운 캐릭터「세가타산시로」를 기용한 임팩트 강한 CM이 화제가 되었다. 또한 닌텐도는 인기있는 GB 소프트「포켓 몬스터」의 N64 진출을 예상한「W겟 다제 캠페인」을 전개하고 있다.

3제작사 3기종이 다양한 시간대에 방영을 하고 있으며 CM의 내용도 단순히 게임 화면을 내보내는 것이 아니라 특정층에 촛점을 맞추어 게임의 이미지를 전달하기 위해 획기적인 이미지 CM을 제작하고 있다. 예를 들면 PS「크래쉬 밴디쿠트 2」와「전차로 GO!」등의 CM은 저연령층과 일반층 모두를 촛점으로 두가지 패턴의 CM을 제작해 놓고 방영하는 시간대에 따라 내보내는 영상을 달리하고 있다.

## SFC 이상의 보급율을 보였다!?
## "PS의 독식"이 되어버린 연말연시

올 연말연시에 가장 눈에 띈 것은 PS가 꾸준히 세기종 레이스에서 선두를 지켰다는 것이다.

그 주된 이유는 어린 유저들을 많이 끌어들였기 때문이다. PS가 '소니'라는 브랜드를 등에 업었고 어린 유저를 대상으로 한「표창」캠페인을 한 것이 주요했다고 할 수 있다. 어린 학생들도「대중」이라는 말속에 포함시킬 수 있다. 일단 이런 어린 유저층의 저변화대가 장기 레이스의 우승에 한몫을 담당한 것 같다. PS는 라이트 유저 + 어린 유저 양쪽의 시장을 석권한 것이나 다름없다. 때문에 PS가 SFC 이상의 보급가능성을 보일 수 있었던 것이다. 타이틀을 보면「쵸코보의 이상한 던전」,「그랜트리스모」,「테일즈 오브 데스티니」,「도태랑 전철7」,「전차로 GO!」,「크래쉬 밴디쿠트 2」. 이 여섯가지 타이틀이 시장을 석권하였다. 이 타이틀이 CM을 많이해서 시장을 석권한 것은 아니다. 어떻게 보면 이 타이틀들이 다른 타이틀보다 더 조용했을 수도 있다. 이 여섯 개의 타이틀은 일반적으로 상위 클래스에 속하는 제작사들의 작품이다. 때문에 브랜드의 영향도 있었을 것이다. 하지만 영업적인 분야도 무시할 수는 없다. 바로 통합적인 마케팅 전략이 있어야만 상품을 팔 수 있는 시대가 온 것이다. 게임업계도 이 분야에서 만큼은 매우 열성적이고 민감하게 생각한다.

캐릭터의 임팩트로 인지도가 높았던「세가타산시로」. 인기도 높은 이CM은 앞으로 계속 시리즈로 나올 듯하다

○ 저연령층과 일반층의 2패턴이 준비되어 있는 CM으로 구매층의 강화를 꾀한「크래쉬 밴디쿠트 2」

현재 게임 업계에서는 라이트 유저를 끌어들이기 위해서도 '게임을 팔려면 TV CM을 방영하라' 등의 경향이 전체적으로 강하게 퍼지고 있다. 앞으로도 히트작의 척도가 될 TV CM은 대단히 중요하다고 여겨진다. gC

## 「안정」그리고 조용한 변화
## 그 결과가 앞으로 시장변화에 어떤 영향을 미칠 것인가?

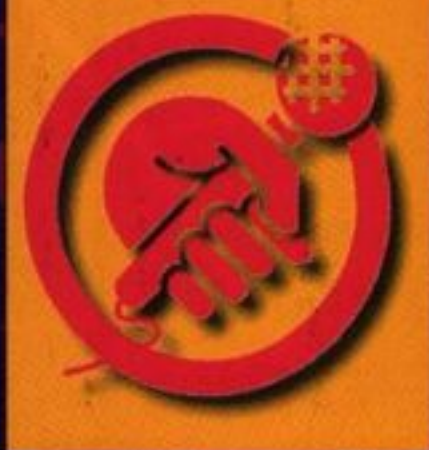
올해 연말연시 판매 경쟁은 어느정도 끝이 난 것으로 보인다. PS가 작년과 비슷하게 호조를 보였고 결과는 PS의 독식으로 막을 내렸다. 타기종을 살펴보면 SS는 이번 경쟁에서 다양한 라인업을 내 보였음에도 불구하고 이렇다 할 성과를 보이지 못하고 하드 자체도 커다란 움직임을 보여주지 못했다. N64는 해외에서는 호평을 받았지만 일본내에서는 예상밖으로 저조한 성과를 보였다. '예상대로', '안정적인 순항'이라는 것이 이번 경쟁에서 뒤쳐진 이유라고 할 수 있겠다. 시장 전체가 침체적인 분위기다. 하지만 이번 상반기에는 각 기종별로 많은 빅타이틀이 발매되었다. PS는 현재 유통관계자 입장에서 가장 많은 인기를 얻고 있는「바이오 하자드2」. 그리고 빠르면 올 봄에 등장할「철권3」. 또 그외 전작이 밀리언 셀러를 기록했던 소프트들은 시장에서 많은 기대를 걸고 있다. SS는 오랜만에 밀리언 셀러를 기록한「사쿠라 대전 2」를 4월에 발매한다. N64는「젤다의 전설 64」가 모습을 드러낼 듯하다. 이것이 주는 의미는 이후 게임업계의 판도는 올 봄이 전환점이 될 것이라는 것이다. 유저층의 변화폭도 어느정도 표면화되고 있다면 올 봄의 경쟁에서 커다란 무기가 될 수도 있을 것이다.

새로운 시스템의 채용과 볼륨업한 시나리오로 전작 이상의 히트를 기대할 수 있는「바이오 하자드 2」「그랜트리스모」,「전차로 GO!」와 같은 소프트들이 대 히트를 친 이유를 파악해보면 앞으로는 한가지 게임만을 선택해 엔딩을 보는게 아니라 색다른 취미를 가진 유저가 그 취미에 맞는 게임을 선택하는 형태가 점점 늘어가고 있다는 것이다. 즉, 기존 유저와는 다른쪽의 흥미를 가진 유저가 자신의 기준에 맞는 게임을 선택할 때 선택의 폭을 넓혀 줄 수 있을 것이다. 이제부터라도 게임업계는 새로운 유저의 모든 것을 파악해 둘 필요가 있다. 이후 일어날 새로운 하드의 경쟁에서는 얼마나 다양하고 새로운 유저를 끌어들이느냐 하는 것이 승패의 갈림길이 될 것이다.

애니메이션도 좋은 반응을 보이고 있어 많은 팬들의 기대를 모으고 있는「사쿠라 대전 2」SS 부활의 기대를 걸고 있는 타이틀

새로운 싯시스템의 채용과 볼륨업한 시나리오로 전작 이상의 히트를 기대할 수 있는「바이오하자드 2」

이 기사는 일본「전격왕」3월호의 기사를 번역 기재한 것입니다.

차세대 인터뷰

# 게임 산업의 장기적인 발전을 위해서라도 게임심의의 등급제는 불가피합니다

작년부터 일본 음반, 영화 등의 대중문화 개방 문제가 정부에서 적극적으로 검토되고 있다. 이는 유독 일본 문화에 대해서만 문화 쇄국주의라고 할만큼 강력한 제재로 일관해 오던 정부의 기본 입장에 반한 것으로 일본 문화 개방론으로 인해 벌써부터 업계에서는 촉각을 곤두세우고 있다. 영상산업의 90% 이상을 일본과 미국에 잠식당한 국내 영상산업의 현실과 국민적 정서라는 측면에서 볼 때에 개방은 봇물 터지듯이 일거에 이루어지지는 않을 것이며 어떤 식이라도 규제는 있을 것이라는 입장이 압도적이다. 일본 대중문화의 개방에 즈음해 소관부처인 문화체육부 문화산업국 오지철 국장을 만나 개방시기와 정부 방침에 대해 의견을 들어보았다.

문화체육부 문화산업국 오지철 국장

### 일본 대중문화는 개방될 것입니다

"유독 일본 문화에 대해 규제로 일관해 온 우리나라의 문화 방침을 제 3국의 입장에서 보면 문화 쇄국주의라 비난할 수도 있을 겁니다. 하지만 특수한 역사적 관계에서 비롯된 한·일간의 일반 국민 정서 및 감정적인 차원과 취약한 산업의 보호라는 측면에서 정부에서 정책적으로 보호해 온 것입니다.

과거 이러한 규제들이 오히려 영상산업을 음성화 및 위축시키는 결과를 초래했다는 자각과 문화의 다양성과 타문화 존중이라는 정부의 인식이 일본 대중문화 개방화로 이어졌다고 할 수 있습니다."

최근 업계의 관심의 초점이 되고 있는 일본 대중문화 개방 배경에 대해 문화체육부 문화산업국장 오지철 국장님은 국내 영상산업의 경쟁력 강화와 더불어 정부의 적극적인 문화 인식의 노력이 이번 문화 개방의 계기가 되었다고 설명하고 있다.

문화만큼 대중 생활에 영향력이 큰 분야는 없다. 따라서 국내 산업에 피해를 최소화하며 문화의 동질성 유지 측면에서 신중을 기해 우리 문화에 파급이 적은 것부터 개방하는 단계적인 개방은 불가피하다. 교육적인 측면과 산업 발전적인 측면을 고려해 업계와 시민단체, 학계, 언론계 등 다양한 계층의 의견을 공청회 등을 통해 폭넓게 수용한 후 시기와 방침을 결정할 것이지만 금년에 개방할 계획은 아직 세우고 있지 않다고 한다.

"한국 시장의 95% 이상을 차지하고 있는 일본 비디오게임이 개방되는 대중문화에서 예외가 될 수는 없습니다. 또한 프랑스나 중국처럼 수입되는 모든 제품에 더빙을 하여 자국어로 바꾸는 작업은 하지 않을 것입니다. 아직 확실치는 않지만 일본어 음성과 자막은 개방과 함께 모두 개방될 것이라고 생각됩니다."

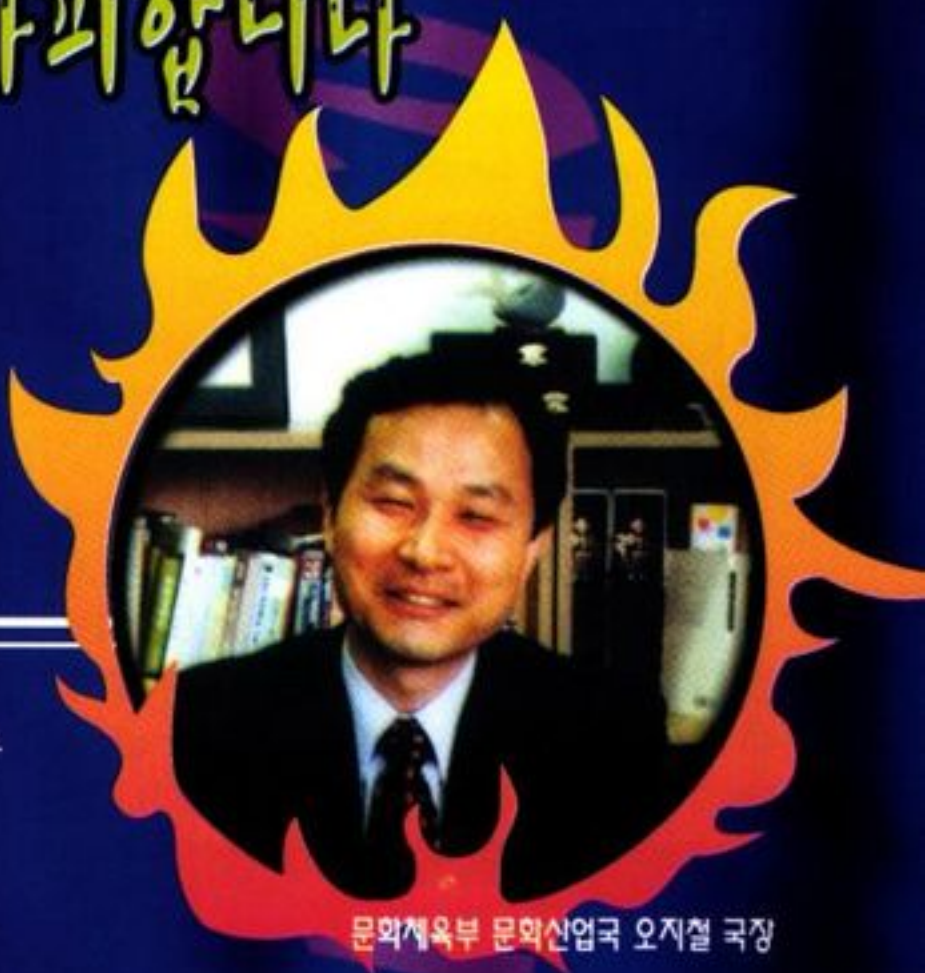
### 게임단체의 통합은 업계 스스로의 자각이 전제되어야 한다

현재 국내 게임업계는 산업의 발전에 비해 관련 단체가 난립되어 있는 실정이다.

"단체의 통합은 이루어져야 합니다. 하지만 정부의 강제로 단체를 통합시키는 것은 불가능합니다. 업체 스스로가 필요에 의해 통합되는 것이 가장 바람직하다고 생각합니다."

현재 업소용 게임 심의는 한국컴퓨터중앙산업협의회 간부들의 뇌물 수수 사건으로 난항을 겪고 있다. 이 문제에 대해 심의 점검업무에 개선의 필요성을 느끼고는 있지만 보건복지부의 경우는 이관되기 때문에 적극성을 보이지 않고 있고 문체부는 법령개선 방안을 강구하고 있지만 아직 확실히 업무를 이관받지 않고 있어 어떠한 조치도 취하기 어렵다는 입장을 보이고 있다. 이에 대해 오국장은

"이 문제는 상당히 민감한 문제라고 생각합니다. 물론 공진협으로 심의가 이관된다는 말이 있었지만 이 역시 확정된 것은 아닙니다. 업무의 공백이 생기지 않도록 심의는 전체적인 업무 이관 전이라도 보건복지부 장관의 고시를 개정하는 방식을 취해서라도 적절한 심의기구를 정해 업무에 지장이 없도록 하겠습니다.

과거 보건복지부에서는 공중위생법이라는 공공 접객업으로 게임업소를 분류하여 규제와 단속이라는 소극적인 입장을 취해왔습니다. 하지만 이번 문화체육부로의 업무 이관은 단순히 이관 자체만을 뜻하는 것이 아니라 게임을 하나의 문화산업으로 대접해 진흥 장려하겠다는 의지가 포함된 것입니다. 빠르면 3월 내지 4월이라도 결정해 최대한 업무에 지장이 없는 방안을 강구할 예정입니다."

### 게임도 영화와 같은 등급제 심의가 될 것입니다

"업계에서는 게임을 비롯해 영화나 비디오 심의의 무용론을 제시하며 심의가 오히려 대중문화의 발전을 저해하고 있다고 하지만 세계 어느 곳에도 심의가 없는 나라는 없습니다.

만약 공진협으로 게임심의가 이관된다면 게임 역시 등급 심의는 불가피하다고 할 수 있습니다. 이 등급 심의제로 인해 일시적으로 업계가 침체될 수도 있습니다. 하지만 개발사와 업소 그리고 국내 게임산업의 장기적인 발전을 위해서라도 한국 정서와 윤리의식에 맞춰 보다 엄격하게 할 생각입니다. 특히 폭력에 관한 문제인데 음란물은 법적으로 규제할 수 있는 법령이 있습니다. 하지만 의식의 부족으로 인해 폭력을 규제할 수 있는 법 자체가 없습니다. 따라서 폭력은 규제가 더 강화될 것입니다."

지금까지 국내 게임시장은 정부의 적극적인 지원 하에서 발전해 왔다기 보다는 단속과 규제의 눈길을 피해가면서 시장을 형성해 왔다고 할 수 있다. 하지만 이제 더 이상 게임산업은 공공접객업의 일종도 아닌 첨단 산업의 핵심분야임에는 뜻을 함께 하고 있다.

게임산업은 정보통신 산업의 꽃이며 우리에게 막대한 이득을 가져 올 영상산업의 꽃임을 인식하고 정부의 적극적이며 과감한 투자는 물론 구체적인 방안 모색을 기대해 본다.

게임에 관심 있는 사람은 다 모여라!!

# 국내 최초 산·학 연계 게임 전문 스쿨 오픈

약 3,500억원 정도로 추정되는 국내 게임시장.
국내 게임산업은 컴퓨터·멀티미디어 산업의 발전에 따라 수요의 급증으로 매년 32%정도의 고속 신장을 거듭하고 있음에도 불구하고 전체 국내 게임시장의 95% 이상을 외국 제품에 의해 잠식당하고 있다. 이는 게임개발업체의 수적 부족과 영세성, 게임개발을 위한 전문인력 양성기관 부재, 기자재 구입을 위한 재원확보의 어려움, 유통시설의 미비 등 열악한 국내 게임산업의 현실이기도 하다. 오로지 수입에만 의존할 수밖에 없는 국내 게임산업의 취약점을 보완하기 위한 노력으로 국내 최고의 대기업과 대학이 협력한 게임전문스쿨이 개설된다.

## 게임 소프트웨어 개발 전문 스쿨 개설

국내에선 최초로 산·학 연계로 게임 소프트웨어 개발 전문교육과정이 공동 개설 운영된다.

연세대학교(총장 김병수)와 현대세가엔터테인먼트(대표 전동수)가 공동 설립·운영하게 될 '연세-현대 게임디자인 스쿨(가칭)'이 바로 그것으로 이 게임스쿨은 국내 게임산업 최초의 산·학 협력 게임 전문교육양성기관이라는 점에서 그 의의가 크다고 할 수 있겠다.

연세대 미디어센터에서 1년 과정으로 운영될 '연세-현대세가 게임디자인 스쿨'은 연세대가 교육장소 및 이론교육을 담당하고, 현대에서 장비투자 및 실기교육을 담당하여 이론과 실무를 완벽하게 겸비한 게임개발 인력을 양성하는 데 그 목표를 두고 있다.

현재 전세계 게임시장은 하드웨어와 소프트웨어를 포함해 약 1,000억 달러에 이르며, 게임기 보급대수도 1억대를 넘어선 것으로 알려져 있다. 이제 게임시장은 여타의 제조업에 버금가는 엄청난 황금시장으로 90%이상을 일본과 미국이 석권하고 있다. 또한 이들은 막대한 물량과 양질의 인적자원을 바탕으로 점점 그 세력을 확대하고 있는 실정이다.

## 게임 스쿨은 이렇게 운영된다

70년대 초 미국의 컴퓨터 게임이 들어온 후 국내 게임시장은 규모는 작지만 빠른 속도로 성장해 왔다. 하지만 국내 게임산업은 개발 기술인력의 절대 부족, 소프트웨어를 뒷받침할 하드웨어 기술의 낙후, 국내 개발업체의 영세성, 정부의 일관된 정책 부재 등으로 기술 수준이 미비하여 외국에 시장의 90% 이상을 내주고 있는 현실이다.

이러한 국내 게임산업의 현실에 감안하여 '연세-현대세가 게임디자인 스쿨'은 우선 개발인력의 확충을 목표로 국내 개발자를 비롯한 국내 교수의 이론교육과 함께 세가의 개발자 등 현재 해외 게임스쿨 강사들의 교육하에 전문 인력의 양성에 주력할 예정이다.

모집 시기는 3월 중순부터 3월 하순까지로 학력에 제한이 없어 누구나 지원이 가능하며 수업이 오전, 오후반으로 나뉘어 운영되므로 직장인들도 지원이 가능하다. 또한 시나리오 창작 기획 파트, 그래픽 창작 파트, 프로그램 제작 파트, 사운드 창작 파트 등 분야별 지원이 가능하다. 이들 지원자들은 직접 제작한 포트폴리오와 게임에 대한 자질 평가 및 적성 검사 등 엄격한 테스트를 거치게 된다.

이렇게 선발된 60명은 초기부터 팀 단위로 구성하여 실무자들과 함께 실기와 이론 교육을 병행하여 1년 교육과정을 통해 하나의 게임을 완성하게 된다.

외국에서 직접 제작된 커리큘럼 하에 운영될 게임스쿨의 기본적인 교육 방침은 유급제도 등 엄격하고 철저한 교육과정을 통한 전문인력의 육성과 함께 졸업생에게는 게임스쿨을 수료했다는 인증서를 발부하며 우수한 학생은 현대세가에서 우선 채용하며 벤처기업 창업을 희망할 경우 이를 지원하여 세계적인 게임 소프트웨어 개발을 유도하도록 하는 등 장기적인 방안을 계획하고 있다고 전한다.

지난 10일 연세대 총장실에서 게임스쿨 운영에 따른 조인식을 가졌다

## 게임산업에 대대적인 투자를 시작한 현대세가

그 동안 국내 게임 사업의 일관적인 모습은 비싼 로열티를 지급하고 수입한 게임을 국내 시장에 팔아 오로지 그 이득만을 취하는 데에만 국한되어 있었다. 또한 대기업의 게임산업의 진출은 오히려 로열티 상승을 부채질해 왔다.

따라서 업계에서는 장기적으로 국내 게임산업의 발전을 위한 인력 양성과 유통망 확충이라는 대의 명분을 무시한 채 눈앞의 이익에만 급급해 하는 일부 대기업들에 대한 불만의 목소리가 높았다.

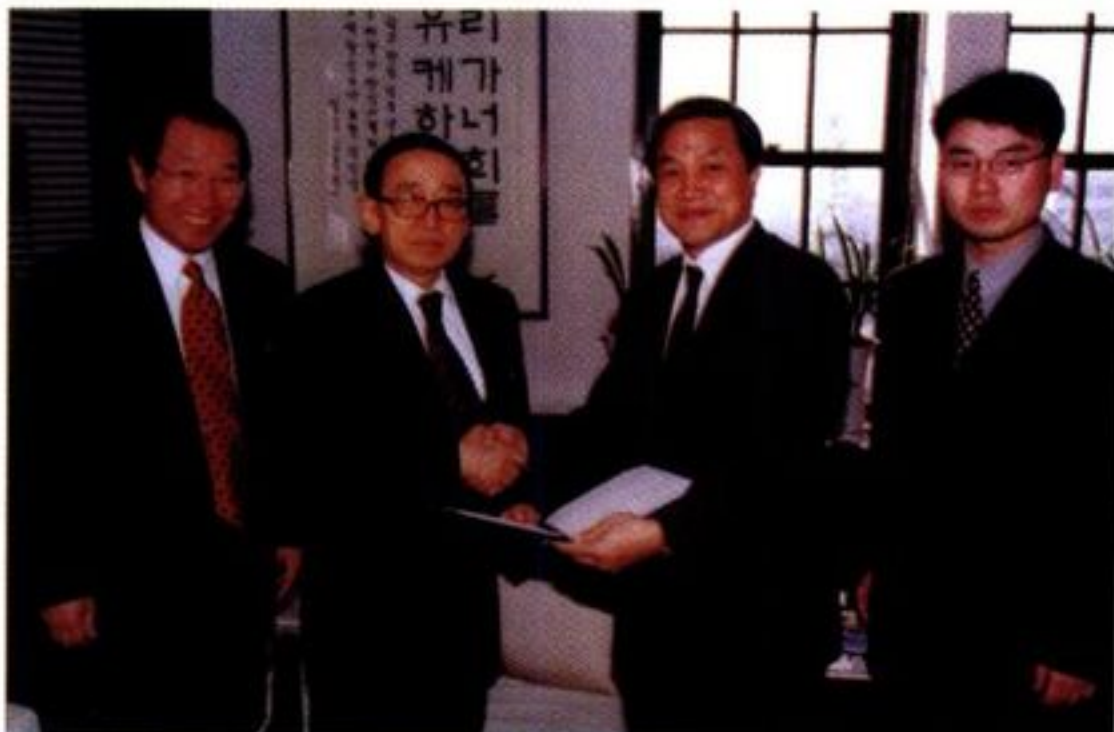
그러나 현대세가에서는 이번 현대세가의 게임스쿨을 졸업하고 벤처기업의 창업을 희망하는 학생에 대한 개발비 및 장비 등 다각적인 지원과 함께 국내 중소개발업체 및 졸업생의 개발 작품 중에 우수한 것을 즉시 상품화하여 합작 업체인 일본 세가사를 비롯한 세계 유수 게임 메이커 등을 상대로 국제 마케팅을 적극 추진하는 월드 와이드 비즈니스를 전개 국내게임산업 발전과 연계시킬 계획이다.

이는 국내 게임개발 업체가 우수한 소프트웨어를 개발하더라고 그 유통 판로를 확보하지 못해 투자비조차 회수하지 못하고 있는 현재 유통 실정 하에서 볼 때 굉장히 고무적인 현상이라고 할 수 있겠다.

이제 게임은 2000년 2조 달러에 달할 것으로 예상되는 멀티미디어시장에서 가장 중요한 기반을 이루는 미래 산업으로 부상되고 있다. 더 이상 게임은 청소년 정서에 악영향을 미치는 해로운 것이 아닌 황금 알을 낳는 고부가가치 산업임에 틀림없다.

이런 시대적 요구에 따른 게임 전문 인력 양성을 위한 '연세-현대세가 게임디자인 스쿨'이 오픈하는 4월 6일이 국내 게임 산업에 있어 획을 긋는 날로 인식되길 희망한다.

● 문의처 연세대 : 361-3395
현대세가 : 527-4395

흥미기획

# 파이널 판타지 세계의 연구

최고의 RPG라는 평을 받고 있는 FINAL FANTASY. 시리즈를 거듭할수록 치밀해 지는 구성력과 화려한 연출. 그리고 암울해지는 스토리. 많은 유저들이 이런 FF 시리즈를 많이 접해 보았겠지만 정작 FF에 나오는 백그라운드 스토리나 '이런 행동들이 매우 이상하다'라는 생각은 가지고 있지만 정작 알 길이 없어 그 이유를 밝히시지 못한 분. 이런 분들의 궁금점을 풀어줌과 동시에 FF가 유저들에게 전하는 메시지를 알아보고 나아가 FF8을 예상해 보도록 하겠다.
이번호에는 특히 FF의 파티에 대해 알아보도록 한다.

## 파티에 관한 고찰

**여행을 할 때 가장 큰 힘이 되는 것이 동료이다. 하지만 때로는 동료의 실수로 파티전체가 죽음에 이르는 경우가 있다. 만일 모그리가 춤을 잘못 춰서 적이 유리한 환경을 만들거나 리자가 적을 회복시켜준다면…. 상상이 안됨. 여기서는 시리즈마다 특징적인 파티의 구성과 각 개개인의 독특한 능력. 그리고 파티의 소중함에 대해 알아보기로 한다.**

### 제1장 세실 일행이 여행을 할 때 한 사람만 걷는다. 그러면 다른 다섯명은 어떻게 된 것인가?

세실 일행이 돌아다닐 때, 일행이 몇 명이든지 간에 항상 한명이 된다. 이게 어찌된 일인지? 다른 사람들은 어떻게 이동을 하지? 처음 생각나는 것은 세실이 일행 모두를 등에 업고 가지 않을까 하는 것이다. 모두 세실의 등에 타고 여행을 하는 것이다. 이렇게 되면 세실도 얼마 견디지 못할 것이다. 최대 5인이 파티를 이룰 경우 체중이 약 300Kg정도가 된다. 게다가 다섯명이 가지고 있는 아이템까지 더한다면 아마…. 모두가 원형진을 이루고 걸을 수도 있을 것이다. 이렇게 되면 사각이 생겨 마물들로부터 몸을 보호할 수 있을 것이다. 때문에 항상 공격은 돌아가면서 하게 되는 것이다. 이때부터 진형이라는 것이 생겨났을지도…. 잘 생각해 보면 이런 것 때문에 원형진을 짜서 여행을 하는 것이고 이 때문에 걷고 있을 때는 한사람만 있는 것처럼 보이게 되는 것이다.

### 제2장 세실과 로자, 두사람의 관계는 어디까지 진전되었을까?

바론성에서 세실이 자고 있을 때 로자가 세실을 찾아오는 장면이 있다. 그때 세실이 '늦었기 때문에 쉬는 게 좋아'라는 말을 한다. 그때 세실의 방 시계는 오전 4시를 가르키고 있었다. 이게 늦은 시각인가? 여자 혼자서 남자의 방을 방문한다는 것은 있을 수 없는 일이다. 도대체 두사람의 관계는 어떻게 된것인가? 이 문제에 대해 세상사람들이 뭐라고 말해도 답은 필자만이 알고 있는 것이다. 두사람의 관계는 연인이라기 보다 뭐라고 말할 수 없는 동료관계라고 할까? 결국은 연인일 수 밖에 없지만…. 하지만 세실의 몸을 걱정하고 그의 뒤를 봐주는 등 로자의 행동이 약간 뭘 숨기는 듯하다. 성격도 외양적이고 조금은 정열적인 여자인 것 같은데…. 전투시에는 일행 가운데 서고 적에게 주눅들지 않으며 그녀의 마물을 향한 표정은 날카롭기도 하며 조금은 겁을 먹은 표정일 때도 있다. 그녀는 세실을 도와줄 수 만 있다면 목숨이라도 버릴 수 있다는 각오를 하고 있다.

세실을 살펴보면 로자를 구할 약을 손에 넣기 위해 강력한 마물과 싸우며 길을 나선다. 이 드라마틱한 전개는 뭔가 영화의 한 신을 보는 듯하다. 세실도 정열적인 집안에서 태어나 성격이 정열적인 타입이다. 그러나 생각처럼 우리가 사는 이 세계에 이런 타입은 없다. 세실은 정열적인 집안에서 태어나 비정상적인 자아를 냉정하게 판단하는 타입이다. 어느날 밤 로자가 갑자기 찾아와 괴로워하는 표정을 보이면 그는 그녀를 신사로 데려가 가볍게 키스정도 하지 않을까?

## 제3장 카인은 전투시에 점프를 하는데, 그 점프력은? 용기사는 어떻게 그런 점프가 가능한가?

용기사 카인은 적 위로 점프를 하고 얼마 후에 떨어진다. 그리고 마물에게 강렬한 킥을 날린다. 어떻게 그렇게 높이 점프를 할 수 있는 것일까? 화면을 보면 적의 머리위로 올라가도 한참 높이 올라가는데 그러면 높이 뛰기 세계 신기록을 세우지 않을까? 그리고 더 나아가 달까지 갔다가 못 돌아오는 일이 생길지도 모른다. 후훗, 농담이다.

하지만 농담이라고 해도 떨어지는 시간을 계산해 보면 몇백 미터는 올라갔을 텐데…. 이런 능력은 인간이 상상할 수 없는 능력이다. 인간이 이런 능력을 갖지 못하기 때문에 자연히 시선은 용기사의 복장으로 옮겨가게 된다. 혹시 용기사가 입는 복장에 무슨 장치라도 해 놓지는 않았을까? 로켓 같은 것 말이다. 그렇지 않을 수도 있지만 만일 해 놓았다면 강력한 장비는 갑옷과 관계가 있을 것이다. 하지만 인간의 능력은 끝이 없는 것이기 때문에 진짜 그런 능력을 가지고 있을지도 모른다. 태어났을 때부터 용기사가 될 녀석들은 떡잎부터 알아본다고 초능력이라는 것이 있는 것은 아닐까? 용기사는 특수한 직업이다. 능력을 크리스탈로부터 직접 전수받기 때문이다. 그 공격방법 또한 특이하다. 마물의 머리위로 날아올라 빠른 스피드로 내려오면서 날카로운 창으로 일격을 가해 죽인다. 그리고 다시 원래 위치로 돌아온다. 그는 삼각비행이 특기이다. 이것은 적의 머리위로 올라가 빠른 스피드로 내려와서 강력한 킥을 날려 적을 혼미하게 만든 후 적의 등뒤에서 강렬한 킥을 구사한 후 다시 원래 자리로 돌아오는 것이다. 이때 공격을 받은 적은 보통의 몇배에 달하는 대미지를 입게된다. 용기사 카인의 공격도 종횡으로 동시에 공격하는 것이 이론상 가능하지만 공중으로 뛰어오른 후 공격으로 전환하는 시간이 길기 때문에 몇백미터를 날아오르지 않으면 불가능한 일이다. 이 외에도 여러 가지 공격방법이 있겠지만 아무도 모르는 구석에서 오늘도 카인은 매뉴얼을 보고 연습한다는 소문이….

## 제4장 시드의 「조사하다」라는 능력은 상대의 HP나 약점을 조사하는 것이다. 그런데 도대체 어떻게 알아내는 것일까?(Ⅳ)

「FF 세계」의 마물과 싸울때는 상대의 약점을 알아야 승리할 수 있다. 약점이외의 마법을 사용해 머물의 HP나 MP를 채워주게 된다면 일행은 곧 죽음을 맞이하게 된 것이다.

싸우는 상대가 강력하면 강력할수록 일격에 승리하는 것은 매우 어렵다. 아니 불가능할지도 모른다. 이거 하나만은 모두 알아두어야 한다. FF 세계에서 가장 기본이 되는 것이 '싸우는 상대의 약점을 파악하고 그에 맞는 전술을 짜야만 승리한다'이다. 약점을 조사하는 시드의 특기는 파티의 생사를 좌우할 수 있는 중요한 기술이다. 우선 시드가 전투할 때 '조사하다' 커맨드를 사용해 적의 약점과 소지품을 파악한 후 마물들을 처리하자. '능력'이란 말을 다시 재구해 보면 기계 등을 사용해, 없는 기술을 만드는 것을 말한다. 다시 말하면 시드는 초능력을 사용하는 것이 아니다.

시드가 사용하는 '충안경'은 단순히 적을 잘 알아볼 수 있는 센서가 부착되어 있다. 그리고 그의 전문분야이긴 하지만 비행기와 비공정의 성능을 단번에 알아낼 수 있는 능력이 있기 때문에 순식간에 마물의 상태를 알아내는 것도 그렇게 큰 문제는 없을 것이다. 게다가 그는 장년인데도 불구하고 엄청난 연구열을 불사르고 있으며 그의 지식이나 기억력은 「FF 세계」를 통틀어 최고이며 경험만을 따져보아도 그를 따라올 사람은 없다. 또 그가 가지고 있는 비공정에는 마물에 관한 도서관이 있으며 그곳에 있는 몬스터 도감을 모두 읽어본 터라 굳이 마물을 조사해 보지 않아도 쉽게 그 마물에 대해 알아 낼 수 있다. 결국 인간의 능력은 끝이 없는 것이다.

## 제5장 최후의 달의 던전에서 최종 보스와 전투를 할 때, 테라 일행이 커다란 별로부터 파워(힘)를 보내주는데, 도대체 어떻게 보냈을까?

일행이 달에 있는 최후의 던전에서 마지막 보스와 싸우기 위해 필사의 각오를 하고 마지막 보스를 대적했을 때, 그 절대절명의 위기에 커다란 별이 테라로부터 그 힘이 부활한다. 이 힘을 송신하기 위해 어떤 방법을 사용하였을까? 일반적으로 전파를 멀리 날려 보낼때는 강력한 전파를 한곳에 모아 쏜다. 그러나 테라 일행은 그들의 생각을 한곳에 모아 멀리 보낼 능력을 가지고 있지 않았다. 밀교나 초능력, 기공이라는 방법이 있지만 이런 능력은 먼거리까지는 힘들 것이다. 유체이탈이라는 방법도 있긴 하지만 그렇게 권장할 만한 방법도 아니고 그런 능력을 아무나 발휘하는 것은 아니다. 게다가 유체이탈 후 영혼이 빠른 시간내에 원래의 몸으로 돌아오지 않으면 영원히 영혼으로 떠돌아야만 하는 불운을 맛볼 수도 있다. 하지만 친구를 도와주기 위해서 뭘 못하겠는가! 정말 유체이탈을 시도해 영혼으로 달까지 갔을까?

혹은 확인해 보지는 않았지만 그때 과학이 지금보다 더욱 발달되어 이차원으로 이동이 가능했었다면 충분히 가능성이 있는 이야기이다. 이렇게 이야기 하다보면 한도 끝도 없지만 결국 이 문제는 "우정은 위대하다"는 것을 우리에게 일러준다.

## 제6장 포롬과 파롬은 자신의 의지로 돌이 됐기 때문에 원래대로 돌아올 수 없었던 것일까? 그러면 어떻게 장로는 원래대로 돌아왔을까?

바론성에서 바론왕이 변한 카이나토를 물리치고 밖과 통하는 통로를 걸어가면 벽이 안쪽으로 움직이면서 일행을 위협한다. 이때 포롬과 파롬이 석화가 되어 다가오는 벽을 멈추게 해준다. 세실 일행은 이내 슬픈 생각이 들었지만 현실을 직시하고 빠져 나오게 된다. 자신의 의지로 석화가 되었기

때문에 원래대로 돌아오지 못하게 된다면 어떻게 장로는 원래대로 돌아왔을까? 그때 테라가 동행하여 「에스나」를 사용해 그 효과를 보았기 때문이다. 포롬과 파롬은 자신의 의지로 석화가 되었기 때문에 다시 돌아오려면 자신의 의지가 필요한데 그들은 그것을 거부했기 때문에 원래대로 돌아올 수 없었던 것이다.

석화라는 것을 다시 생각해 보면 이렇다. 전투시 적 때문에 석화가 되었다면 그 마물을 죽이면 다시 원래대로 돌아온다. '시간이 지나면 원래되로 돌아오겠지'라는 안일한 생각을 가져서는 절대 안된다. 이런 생각이 '죽음'이라는 단어와 가장 근접한 생각이라는 것을 잘 알고 있을 것이다. 벽이 일행을 향해 서서히 다가올 때 그들은 그 벽을 눌러 지탱할 생각을 하고 그 어린 두명이 빠른 반사신경을 이용해 벽이 움직이는 것을 막는다. 그 후에 테라 일행이 한 행동은 자신이 가진 마법을 사용하는 것이었지만 자신의 마법이 두사람에게는 효과가 없다는 것을 알았기 때문에 그들은 곧 죽을 것이라는 것을 테라는 알고 있었던 것이다. 질문에 관한 답은 본문 중간에 나와있지만 그 답 보다는 다시한번 '친구'란 의미를 생각하게 하는 질문이었다.

## 제7장 주인공들은 크리스탈 조각의 은혜로 잡 체인지가 가능하였다. 그럼 많은 잡을 경험하게 되면 혼란스럽지 않을까?(Ⅴ)

정말로 우리들이 이런 일 때문에 머리가 변해버린다면 모두들 바보가 되지않을까? 다중인격자라면 혹시 잡 체인지를 할 수 있을지도 모른다. 잡 체인지를 하면 어빌리티와 잡 그리고 각종 아이템, 게다가 각 캐릭터들의 패러미터(경험치 등)를 짝맞추어 줄 수 있고, 무수한 특기를 가진 캐릭터를 체험할 수 있다. 몬스터와의 전투에서 그 몬스터에 맞는(쉽게 처리할 수 있는) 잡으로 체인지하는 쪽이 게임을 빨리 클리어 할 수 있다.

그러나 어빌리티와 잡을 많이 체인지 하게되면 캐릭터마다 개성이 나타나게 되고 캐릭터마다 애착을 가지게 된다. 게임을 재미있게 즐기기 위해서는 강렬한 개성을 가진 캐릭터를 플레이하는 것이 최고다. 이렇게 하려면 잡 체인지를 강행하라. 그러면 보편적인 파티를 편성해도 일격에 적을 전멸로 몰고 갈 수 있는 힘을 가질 수 있다. 그리고 그 잡의 약점을 보완하기 위해서는 좀더 상급레벨의 잡을 선택해야만 한다. 파티 전원이 흑마도사로 전투를 하게 되면 그에 맞는 효율적인 공격방법이 나올 것이다. 강렬한 성격을 가진 동료들과 여행을 계속한다면 게임을 좀 더 리얼하게 체험해 볼 수 있을 것이다. 결국 이런 세계를 체험하기 위해서 잡 체인지는 필수이며 괴로워도 할 수 없고 모든 직업을 혼란없이 '소화해 내야한다. 이게 FF의 방침이다.

## 제8장 주인공들은 어빌리티를 100개 이상 기억하고 있다. 어떻게 그렇게 잘 기억할까?

파티내에 동료들은 잊어버릴지 몰라도 게임에 등장하는 신은 잊지 않는다. 기억력이 나쁜 신이라고 해도 파티내의 동료보다는 낫다. 우선은 복잡한 잡과 어빌리티에 대해 설명을 해 보겠다. 같은 잡의 경험을 계속하게 되면 그 잡의 특유한 어빌리티를 배우게 된다. 예를들어 흑마도사의 경험을 계속 쌓게 되면 레벨이 0에서 1로 레벨업을 한다. 이때 흑마도사는 어빌리티인 "흑마법 LV1"을 외우게 된다. 이 "흑마법 LV1"은 다른 잡에서도 사용할 수 있다. 「나이트」라는 직업은 본래 흑마법을 외울 수는 없지만 흑마법을 사용할 수 있는 흑마도사를 거쳤다면 흑마법을 사용할 수 있을 것이다. 나이트가 흑마법을 외운다면 공격력이 배가 된다.

우선 인간의 뇌는 눈이나 귀로 얻은 영상을 뇌에 기억시키는 프로세스를 한다. 영상은 뇌의 내부에 있는 해마(海馬)와 기관 일부에 기억시킨다. 이 기억은 수주간 사라지지 않기 때문에 사라지기 전에 뇌의 외부에 있는 대뇌피질에 영구히 보존시켜야 한다. 그리고 손이나 발(?) 등 다른 부분을 이용해 다른 곳에 적어두기라도 하자. 그리고 자꾸 사용해 몸에 익힌다. 그러면 어빌리티는 자연히 몸에 익게 되고 저절로 나오게 되는 것이다. 대뇌피질의 용량은 컴퓨터의 하드디스크와는 비교가 안된다. 수능시험에 나오는 몇천개의 영단어를 외운 경험은 누구나 다 한번씩은 있을 것이다. 어빌리티가 바로 이런 것이다. 노력하면 된다. 어빌리티가 백가지든 천가지든 사용하게 되면 그대로 몸에 익게된다. 때문에 많은 어빌리티를 기억할 수 있는 것이다. 클리어하기 위해서는 약간의 어빌리티만 있으면 되지만 깊이 있는 플레이를 하고 싶다면 다양한 어빌리티를 체험에 보아야 할 것이다.

## 제9장 청마도사가 한번의 러닝(LEARNING)으로 마법을 배우는 이유(Ⅴ)

러닝에 관해서는 크리스탈의 힘에 의해 모든 것을 배우고 마법을 외우는 것으로 생각된다. 모든 것을 기억한다는 것은 본능이라고 말할 수 있다. 아기가 태어나면서 울고 누가 가르쳐 주지도 않았는데 눈물을 흘릴 줄 알고 엄마의 젖을 빨 줄 안다. 이것은 아주 위대한 발견이다. 하지만 이제 시작일 뿐이다. 전생으로부터 전수된 수수께끼의 힘이나 잠재의식으로 가진 지식을 사용하게 된다면 수행을 좀 더 빨리 마칠 수 있다. 크리스탈은 이런 것을 조금 도와주는 역할 밖에 하진 않는다. 「러닝」 어빌리티를 가진 사람이 적의 특수공격을 받고 충격을 받으면 순간 전생에서 받은 예지능력을 가지게 된다.

결국 청마도사는 전생에 가지고 있던 이상한 힘이 지금까지 영향을 주기 때문에 적의 마법 등을 한번에 배울 수 있는 것이다.

## 제10장 파리스는 여자임에도 불구하고 남장을 하고 있다. 그 매혹적인 탱고의 힘은 누구를 위한 것인가?(Ⅴ)

파리스의 매혹적인 탱고의 힘은 여성에게도 효과가 있다던데? 여성 작가가 쓴 남성론을 읽어보면, 여성은 몸의 구성이 남성과 다르다(당연한 지?). 동화 등에 나오는 잘생긴 왕자님도 이미지를 제외하면 별로 나아보일 것이 없다. 남장여인을 해도 해적의 두목이 될 수 있는 자질을, 대개 외견상으로는 사람이 가진 매력의 전부를 파리스는 가지고 있는 것이다. 여성까지 아름다움의 포로로 만들어 버린다면 아름다움에 콤플렉스를 가지고

있는 몬스터들도 금방 질려 버릴 것이다. 게임에서 매혹적인 탱고에 걸린 적들은 이상한 힘에 이끌리게 된다. 파리스가 매혹적인 탱고를 추고 있을 때는 동료들은 눈을 감고 있어야 한다. 매혹적인 탱고의 힘은 적에게 "이게 무슨 매혹적인 탱고야!"라는 느낌이 들게 해 적을 혼란시켜 동지를 만든다.

이것은 아군이 강력한 공격마법을 사용한 효과를 일으킨다. 적중에서 강력한 마법을 쓸 수 있는 놈이 나왔으면 서슴없이 매혹의 탱고를 춰 그 놈을 혼란시켜 될 수 있으면 아군으로 만들어 전투를 압도적으로 유리하게 만들어 버리자. 게임상에서 파리스의 탱고의 힘은 바츠나 레나와 같은 파괴력을 지니고 있으며, 위에서 말한 것들을 생각해 본다면 파리스 쪽이 더 강력하게 설정되어 있을지도 모른다. 또 음유시인의 「유혹의 노래」는 적 전체를 대상으로 하는 것이다. 음유시인의 잡 커맨드는 「노래 부르다」를 선택해서 여러 가지 노래를 선택하고 「춤」도 종류를 선택해 맞추는 것이 중요하다.

게임화면으로는 그렇게 멋지진 않았다. 후훗~

## 제 11장 파리스와 레나중 어느쪽이 미인인가?(Ⅴ)

보통 동생쪽이 미인인 경우가 많지만 해적(남)쪽에서는 남자들의 프로포즈를 받았는 지는 몰라도 두사람이 다 미인이지만 특히 파리스가 더 미인이라고 생각을 한다. 그러나 미인의 판정은 딱히 '이렇다'라고 말할 수 없다. 게다가 시대에 따라 판단 기준이 변하니 더더욱 어렵다. 일반적으로 미인이라고 하는 것은 보통 사람들이 말하는 기준에서 더하고 빼는 것이다. 사람의 기준에 따라 다르고 개성미인이라는 것이 있기 때문에….

일부는 마네킹 인형의 표정을 예로들어 이야기하기도 한다. 얼굴 표정부터 체형까지 실제 여성의 몸과 차이가 거의 없으며, 현실에서는 존재하기 힘들 정도로 아름답게 생겼다. 최근 마네킹 인형은 실제 여성을 본따서 만드는 경우가 많기 때문에 조금은 친근감이 든다. 하지만 이것은 자연스러운 느낌을 주지 못한다. 미인의 기준은 개인차가 있으며 "고슴도치도 자기 새끼가 이쁘다"고 눈에 콩깍지가 씌어지면 뭐든지 다 이뻐보이기 마련이다. 결국 누가 더 이쁘다고 말할 수 없다. 이것은 독자의 판단에 맡기겠다.



## 제 12장 파리스는 여자이면서 남자분장을 하고 있는데, 보통때는 어떻게 하고 있을까? (Ⅴ)

해적(어린이) 안에서는 파리스를 사랑하고 있는 아이들이 어느정도 있는 것 같다. 여자가 해적을 한다는 것은 우선 체력과 힘이 남자보다 약하기 때문에 힘들다. 게임의 초기 페러미터에서 체력은 바츠 다음으로 강하지만 힘은 가라프와 같다. 하지만 이것은 언제까지나 게임에서만 그런것이지 실제 여성은 어떤 훈련을 해도 남자보다 강한 체력이나 힘을 갖기는 힘든 일이다. 그것은 보디빌딩으로 몸을 다진 여자도 마찬가지이다.

파리스의 옷은 남자들이 세탁물을 말리는 곳에 가면 심심치 않게 볼 수 있다. 남자들과 술자리도 같이하고 많이 마시기도 한다. 혹시 '취하면 빈틈을 보이지 않을까?'라는 생각을 가졌다면 당장 버리기 바란다. 이때에는 향수를 따로 팔지 않았고 향수대신에 화학 합성향료를 사용했던 시대였기 때문에 장미같은 꽃의 향기를 조그마한 용기에 담아서 사용하지 않으면 안되었다. 그래서 해적들은 필요한 향수를 구하기 위해 상선을 공격했다 . 이렇듯이 파리스를 포함한 그때의 여자들이 아무리 보이시하고 남성답다고는 하지만 여자는 여자인 것이다. 결국 파리스도 그걸 부인할 수는 없을 것이다. 남자옷을 입고 남자들과 어울려도 파리스는 여자인 것이다.

## 제 13장 귀가 없는 화이트 프레임이 「유혹의 노래」에 약한 이유는?(Ⅴ)

화이트 프레임은 이상한 몬스터다. 소용돌이 모양을 한 가스덩어리, 화이트 프레임. 그 정체는 지상의 에너지가 모여서 생긴 것이다. 일반적으로 흰 엑토플라즘이라고 불리는 것이다. 엑토플라즘은 영체가 입으로부터 뿜어내는 연기형체를 한 성분을 알 수 없는 물질이다. 이런 엑토플라즘으로 이루어진 화이트 프레임이 「유혹의 노래」에 약한 이유는 무엇일까? 그 노래를 들으려면 귀가 필요한데 화이트 프레임에는 귀가 없다. 또 그 노래를 이해할 수 있는 지능도 없다. 그렇다면 「유혹의 노래」의 음파에 뭔가 있다는 것으로 자연히 시선이 옮겨지게 된다. 남아있는 것은 「유혹의 노래」에 실려있는 에너지이다. 대지와 나무를 포함한 식물들은 모두 자연계의 커다란 힘에 의해 움직인다. 「유혹의 노래」는 이런 대자연의 에너지를 움직일 수 있는 것이다. 「유혹의 노래」가 시작되면 그 음파가 나뭇잎과 대지 등 자연계에 퍼져 그 음을 에너지로 변화시켜 땅속으로 보내 모든 생물을 깨워 화이트 프레임보다 더 큰 지상의 에너지를 만들기 때문에 화이트 프레임이 「유혹의 노래」에 약한 것이다. gC

## FFⅧ 대예상 -파티편-

이번에는 FFⅣ와 FFⅤ의 파티와 파티에서 파생된 여러 가지를 알아보았다. 조금은 정리가 덜된 부분도 있고 조금은 설명이 부족한 부분도 있었다. 하지만 어느정도 FF에 대한 궁금증이 풀렸을 것이다. 뭐 관심이 없었던 분들은 지루하거나 유치하다고 느꼈을 수도 있다. 하지만 자신하는 것은 이 글을 읽고 나면 뭔가 느끼는 점이 있을 것이라는 것. FF시리즈가 6편에서, 1편부터 5편에 걸쳐 내려오던 크리스탈이라는 것과 잡, 어빌리티 시스템을 완전히 정리해 버림으로써 그 의미를 달리하기 시작했으며 스토리 또한 바뀌기 시작했다. 예전 마물과 인간, 중세시대와 기계문명이 공유하던 세계관에서 탈피 FF7에서는 기계문명에 대한 인간의 도전, 그리고 생명을 주 테마로 잡는 등 여러부분에서 많은 변화를 시도했다. 하지만 중요한 것은 기본적인 시스템만은 변하지 않았다는 것이다. 기본적인 시스템은 그대로 유지한 채, 옷만 갈아입은 것이다. 글을 쓰는 이 사람은 개인적으로 7의 생명이라는 테마가 맘에 들지 않는다. 스토리 또한 진부하다. 4의 신선감도 없고, 6의 두근거림도 없었으며, 5의 긴장감도 느끼지 못했고 1,2,3편의 감동도 없었다. 사실 에어리스가 죽었을 때는 조금 슬펐지만. 이제 7편에서 완전히 기계문명으로 세계관이 확립되어 FF8이 나와도 예전과 같은 세계관을 보기는 힘들 것이다. 파티면에서 본다면 일단 3~4인으로 이루어 질 것 같다. 또한 잡과 어빌리티 시스템은 고정되어 버릴 것 같다. 일단 FF시리즈는 회를 거듭해도 기본적인 시스템에는 별다른 변화가 없었으니 말이다. 세계관 같은 경우는 이미 6때부터 정립이 된 것같아 전체적으로 보아도 큰 변화는 없을 것 같아 보인다. 모든 시리즈물이 다 그렇지만 회를 거듭할수록 제작자들이 신경을 쓰는 부분은 시스템보다는 캐릭터나 스토리이다. FF8도 예외일수는 없다. DQ시리즈처럼 스토리를 일관시키지 않았고, 캐릭터마다 성격을 매번 바꿀수 있는 시스템도 아니기 때문에 8편의 스토리는 고정된 캐릭터의 성격에 맞게 변화될 것 같다. 모든 RPG가 다 그렇겠지만 캐릭터는 매우 중요하다. 파티에 어떤 캐릭터가 있느냐에 따라 이야기 색깔이 달라지기 때문이다. 이제부터라도 개성있는 파티를 만들어 보는 것은 어떨는지….

# 화이트 플레이 스테이션 SCPH-5903의 실체

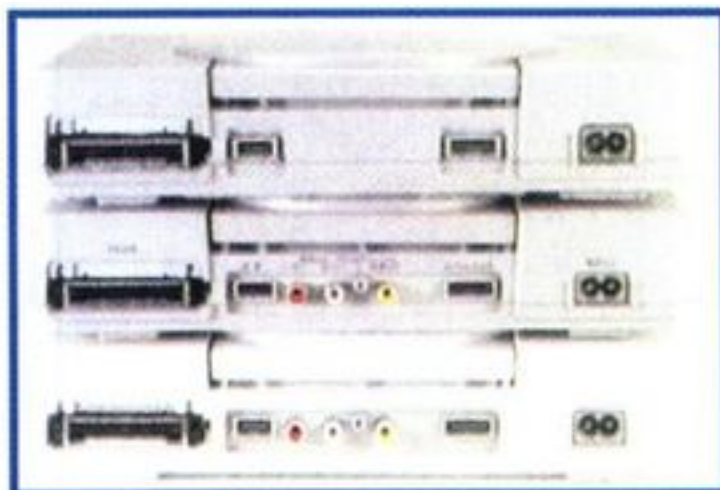
최근 소니는 홍콩과 마카오를 중심으로 한 아시아 지역에서 SCPH-5903라는 아시아 버전 플스를 판매하고 있다. 하얀 색의 깔끔한 본체와 비디오 CD 재생 기능이 제공되기 때문에 플스 유저라면 한 번쯤 가지고 싶다는 생각을 들게 하는 플스이다. 이번 달 플스 연구실에서는 이 화이트 플스에 대해서 알아보기로 하였다.

## 화이트 플레이 스테이션의 특징

화이트 플레이 스테이션(이하 화이트 플스)는 그 명칭이 의미하고 있는 것처럼 본체의 색상이 흰색으로 되어 있어서 기존에 플스와 확실히 구분할 수 있다. 또한 본체 오른쪽 윗부분에는 "Video CD" 마크가 붙어 있는데 이 마크가 뜻하는 대로 화이트 플스에서는 기존 플스에서 재생할 수 없었던 비디오 CD를 볼 수 있다.

한 눈으로 봐도 색상의 차이가 확실하다

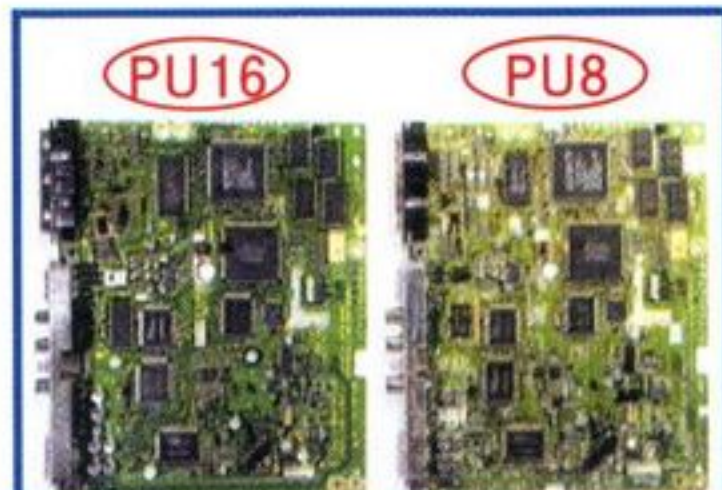
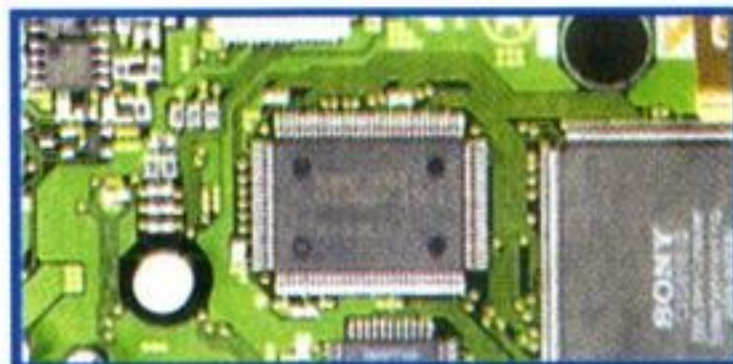
잘 살펴보면 플스 3500와 본체 프런트가 약간 다르다는 것을 알 수 있다

본체 뒤쪽에는 SCPH-5903이라는 마크가 붙어 있다

위에서부터 플스 5500, 3500, 화이트 플스 순이다. 화이트 플스는 플스 3500과 마찬가지로 AV 단자가 달려 있다.

## 화이트 플스의 내부 구조

화이트 플스의 제품 번호는 SCPH-5903이다. 제품 번호만을 가지고 볼 때는 신형 플스 7000이 나오기 전에 일본에서 발매되었던 플스 5500을 약간 수정하여 제작한 것으로 생각할 수도 있지만 실제로는 플스 5500과 전혀 다른 기종이다. 화이트 플스가 사용하는 기판은 플스 3500에서 사용되어 온 PU-8 기판과 비슷한 타입인 PU-16 기판이다. 이 기판이 채용된 이유는 핀 플러그의 AV단자가 붙어 있는 기판을 사용하기 위해서가 아닌가 싶다. 이외에도 화이트 플스에는 XX CD나 XXX CD를 구동시키지 못하도록 특수 칩이 장착되어 있다는 말이 있는데 확실하게 알려진 정보는 없다.

일본 플스에는 없는 플라스틱 판이 전원부에 부착되어 있다

PU16 PU8

왼쪽에 있는 기판이 화이트 플스의 기판인 PU-16이다. 플스 3500의 기판인 PU-8(오른쪽)과 거의 비슷하다

SCE의 칩을 NEC가 OEM방식으로 생산한 타입이 사용되고 있다

## 비디오 CD의 재생 기능

위에서 언급한 대로 화이트 플스의 가장 큰 특징이라고 한다면 비디오 CD를 재생할 수 있다는 점이다. 이 비디오CD 재생 기능은 본체의 기판 자체에서 지원해주는 것이 아니고 비디오 CD용 기판인 MP-45를 본체 기판에 붙이는 방식으로 제공된다.

이것이 바로 비디오 CD용 기판인 MP-45이다

본체 기판과 MP-45를 연결시키기 위한 접속 단자. 핀의 갯수는 30개이다

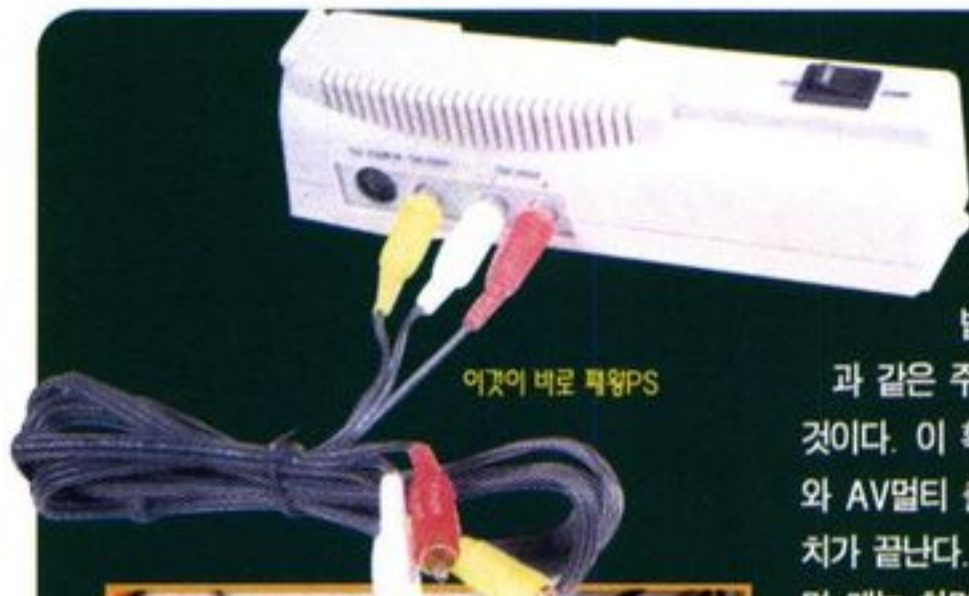
본체 기판 위에 MP-45를 설치한 모습

## 제공되는 악세서리

화이트 플스는 다른 플스 기종과 마찬가지로 컨트롤러, AV 케이블, AC 어댑터가 기본적으로 제공된다. 이외에도 대만 같은 지역에서 사용할 수 있는 변환 콘센트와 중국어와 영어의 두 개 언어로 된 매뉴얼이 따로 제공된다.

화이트 플스에 제공되는 부속품. 본체와는 달리 컨트롤러의 색상은 회색이다

## 화이트 플스가 우리 나라에 들어올 가능성은?

화이트 플스는 깔끔한 색상과 비디오 CD 재생을 제공함에도 불구하고 다른 플스에 비해 가격이(한화로 약 55만원) 너무 비싸기 때문에 우리 나라에는 거의 들어오고 있지 않다. 그러나 소니가 우리 나라에 플스를 공식적으로 판매하려고 한다면 바로 이 화이트 플스를 우리 나라에서 판매하지 않을까 하는 예상을 조심스럽게 해볼 수 있다.

## 기존 플스에서 비디오 CD를 재생하려면?

화이트 플스를 가지고 있지 않더라도 기존 플스로 비디오 CD를 볼 수 있는 방법이 한 가지가 있다. 그것은 바로「패왕PS」과 같은 주변기기를 장착하여 비디오 CD를 재생하는 것이다. 이 확장기기는 플스 뒷면에 있는 외부확장단자와 AV멀티 출력 부분에 접속 커넥터를 꽂는 것으로 설치가 끝난다. 사용 방법은 비디오 CD를 넣고 전원을 켜면 메뉴 화면이 뜨는데 이때, 조작 버튼을 누르면 비디오 CD를 곧바로 재생할 수 있다. 화면상에 그림으로 조작 방법이 표시되기 때문에 무슨 말인지 모르더라도 쉽게 조작할 수 있다. 단, XX칩이 장착된 플스에서만 이렇듯 쉽게 재생할 수 있으며 XX칩이 장착되지 않은 플스에서는 구형 플스에서 XX CD를 구동시키는 방법을 써야 한다.

이것이 바로 패왕PS

이런 방식으로 끼우기만 하면 설치 끝!

비디오 CD를 재생할 때는「VCD」쪽으로, 게임을 플레이할 때는「GAME」쪽으로 스위치를 전환한다

비디오 단자 이외에 9핀 단자가 있기 때문에 메가 드라이브 2의 AV 코드를 사용할 수 있다

## 이달의 주목 라인업

### 패러사이트 이브

52p

3월 29일로 발매시기가 약간 연기된 패러 사이트 이브. 발매가 연기된 이유는 게임 내용이나 버그 수정 때문이 아니라 스퀘어에서 SCEI에게 초기 물량을 150만장 정도를 찍어달라는 요청을 했는데 SCEI가 도저히 3월 19일 안에는 그 많은 물량을 감당할 수 없다고 해서 연기되었다고 한다.

### 스타 오션:더 세컨드 스토리

56p

「버스트 어 무브」에 이어서 에닉스가 두 번째 플스 타이틀로 발표하는 RPG게임「스타 오션: 더 세컨드 스토리」. SFC용으로 등장했던 「스타 오션」의 속편으로 전작에서 20년이 지난 시대를 그 배경으로 하고 있다.

### 쉐도우 타워

58p

프롬 소프트웨어가「킹스 필드」의 후속작으로 제작하고 있는 3D던전 RPG「쉐도우 타워」. 플레이어가 던전을 돌아다니면서 어둠에 사로잡힌 마물이 된 사람들의 혼을 해방시키는 것이 이 게임의 목적이다.

ATB 배틀 시스템과 전투 아이템의 완전 공개

# 패러사이트 이브

패러사이트 이브의 발매일이 10일 정도 연기되어 3월 29일로 확정되었다. 그동안 이 게임을 애타게 기다려왔던 플레이어들에게는 약간 실망스러운 소식이지만 듀얼 쇼크를 지원한다는 소식이 있으니 다소나마 위안(?)이 될 지 모르겠다. 단, 듀얼 쇼크의 아날로그 기능을 지원할 뿐 진동 기능을 지원하는 것이 아니다.

■ 제작사: 스퀘어 ■ 장 르: 시네마틱 RPG ■ 발매일: 98년 3월 29일 ■ 발매가 : 6,800엔

## 인류에게 가해지는 이브의 공포

제 2형태의 이브가 사람들을 액체화시키는 무비

이브가 출현했다는 보고를 받고 단독으로 센트럴 파크에 잠입해 들어가는 아야. 그 야외극장에서 아야는 상상을 초월하는 광경을 목격하게 된다. 인기척을 전혀 느낄 수 없다고 생각되는 심야의 공원. 그러나 극장에는 객석을 가득 채우고 있는 수많은 사람의 그림자들이 보인다. 그들은 모두 무언가에 홀린 듯한 눈을 하고 있었다. 그리고 무대 위에는 제 2형태 이브의 모습이 보인다. 이브는 객석에 앉아 있는 군중들을 향해서 이렇게 말한다. "우리 동포여. 핵에 의해 지배되는 시대는 끝났다." 이브의 말이 끝나는 것과 동시에 끔찍한 일이 발생하기 시작한다. 이브는 제 2형태가 되면서 가지게 된 가공할 만한 액상화 능력을 사용하여 사람들을 액체로 만들어 버린다.

### 뉴욕 시경의 피난 명령 발동

아야가 센트럴 파크에서 이브의 수사를 위한 사투를 벌이고 있는 동안 뉴욕시경의 제 17부서는 인간이 액체로 변해버리는 경악할 만한 사태에 직면한다. 이를 엄청난 비상사태로 생각한 제 17부서는 더이상의 희생자가 발생하는 것을 막기 위해서 맨하탄 시민에게 긴급 피난 명령을 내린다. 그러나 이 참극은 서막에 지나지 않는 것이다. 미토콘드리아들의 진정한 목적은 맨하탄 섬의 파괴 정도에 그치지 않고 지구상에 존재하는 모든 생물을 핵에 의한 지배에서 해방시키기 위한 것이다. 한편 이러한 갑작스러운 피난 명령으로 인해서 맨하탄 시민들은 일대 혼란 상태에 빠지고 맨하탄 섬 밖의 도움을 구하려는 사람들의 차량들로 다리가 꽉 차고 이로 인해서 교통 사고가 계속해서 발생한다 맨하탄은 점점 아무도 없는 유령 도시가 되어 가는데...

미토콘드리아들이 깨어나는 것으로 인해서 사람들이 액체화되어 버리는 현상을 맞이하게 된 뉴욕 시경의 제 17부서. 이 이상의 희생자의 발생을 막기 위해서 긴급 피난 명령을 결정한다

인간발화 사건을 훨씬 능가하는 희생자의 수에 경악하는 수사관들. 그렇지만 이 참극은 서막에 지나지 않는 것이다.

### 유령의 도시가 되어버린 맨하탄 섬

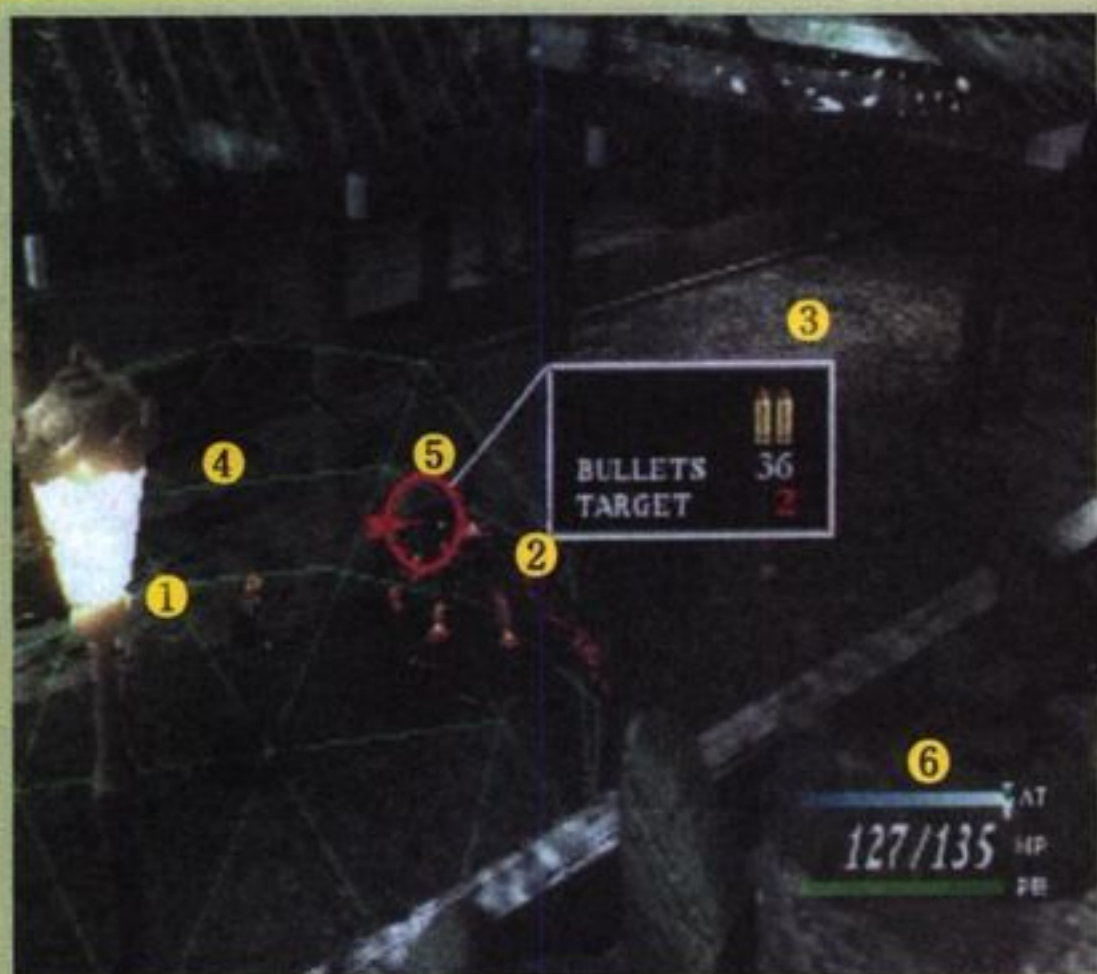
피난 명령이 내려져 시민들이 모두 대피해버린 맨하탄 섬의 모습 역시 뛰어난 CG그래픽으로 묘사되었다. 다리 위에 길게 늘어서 있는 승용차들의 무리. 혼란 상태로 인해서 돌발사고가 일어난 모습 등 여기저기에서 유령 도시가 되어버린 맨하탄의 모습이 뛰어나게 묘사되어 있다. 또한 얼음판 위에 놓여 있는 스케이트 화와 머플러는 그 당시의 시민들의 동요와 긴박함을 상징적으로 보여주고 있다.

유령의 도시가 된 맨하탄의 CG그래픽

## 새로워진 ATB 배틀 시스템

「패러사이트 이브」의 전투는 「FF」시리즈의 전투 시스템인 ATB(액티브타입 배틀) 시스템을 더욱 발전시킨 획기적인 시스템을 채용하였다.

배틀 개시
ATB바가 가득 차있다!?
Yes / No
적의 공격 을 피함
커맨드 선택
커맨드 실행
적전멸 혹은도주 성공
Yes / No
배틀 종료

배틀의 대략적인 흐름

### ① 아야

플레이어가 조작하게 되는 캐릭터로 ATB 바가 완전히 차서 커맨드 입력 대기상태가 될 때까지는 방향키로 자유롭게 움직일 수 있다. 그러므로 그 사이에는 적의 공격을 피할 수가 있다. 공격에 관한 모든 커맨드의 결정이 완료되면 아야는 즉시 공격 행동에 들어간다.

### ② 적

이때 플레이어가 무기를 바꾸면 당연히 이 무기에 맞는 그래픽으로 바뀌게 된다. 적과의 만남에서 전투까지는 화면상의 그림 전환이 일어나지 않기 위해서 부드러운 이동이 재현된다.

### PE바의 상태 변화

녹색
행동 가능
빨간 색
빨간 색
행동 불가능
녹색

### ③ 어택 윈도

아야가 공격행동을 실행하기 위한 정보가 표시되는 윈도우이다. 남은 탄수와 그외의 공격에 관련된 정보를 보면서 커맨드를 결정한다.

**탄환: 탄세도**

플레이어가 1턴에 공격할 수 있는 횟수. 즉, 탄환이 2개 있는 경우라면 2번 공격할 수 있어서 적 1마리에게 2발 발사하거나 적 2마리에게 1발씩 발사할 수 있다.

**BULLETS**

**Bullets: 남은 탄환 수**

플레이어가 소지하고 있는 탄환의 수. 무기에 장비되어 있는 탄환이 떨어지면 그 중에서 보충된다. 전투 중에 탄환이 떨어지는 경우 자동적으로 재장전되지만 그 순간 플레이어는 행동을 취할 수 없기 때문에 적의 공격에 대해서 무방비 상태가 된다.

**TARGET**

**Target: 목표 번호**

커서를 맞추어 놓은 적의 번호. 플레이어가 공격하는 적을 선택할 때에 판별을 쉽게 하기 위해서 전투에 등장하는 적들에게 연속적인 번호를 붙이는 것이다.

### ④ 히트범위(HitRange)

아야의 주위에 돔 현태에 전개되어 있는 「히트 레인지」. 이레더의 범위 내에 있는 적은 공격이 적중되기 쉽지만 반대로 범위밖에 있는 적에 대한 공격은 벗어나기 쉽다. 돔 형태로 표현되는 것을 통해서 알 수 있듯이 이 레이더는 공간적인 기능을 가지고 있다. 즉, 화면 오른쪽 하단의 파란색 라인은 지상의 유효범위를 각기 표시하고 있는 것이다. 또한 확실히 알 수는 없지만 레이더가 돔 형태이기 때문에 높이 날고 있는 적을 포착하는 것은 어려울 것으로 보인다.

레이더 범위 정도 공격할 수 있지만 명중률은 낮다

레이더는 보통 아야를 중심으로 돔형태로 전개된다.

### PE에너지는?

아야가 사용할 수 있는

아야가 사용하는 PE 에너지는 회복계나 공격보조 정도이다. 아야가 공격할 때 상대에 따라서 총으로는 한계가 있다. 아야가 사용할 수 있는 PE 에너지는 아야의 전투 경험치를 계산해서 레벨업할 수 있다. 그렇게 되면 당연히 더 강한 PE 에너지를 사용할 수 있다. 여기서 소개하는「힐(치료)」와 「스캔」은 게임 초반부터 아야가 사용할 수 있는 것으로 아주 중요하다.

### ⑤ 타겟 선택 커서

공격할 적을 설정하는 커서. 이 커서를 이동시키면 그것에 맞춰서 어택 윈도내의 표시도 변화한다. 또한, 커서 자체도 히트 범위내의 적과 밖의 적에 따라서 색깔이 변한다.

레이더 안쪽(밝음) / 레이더 바깥쪽(어두움)

### ⑥ 정보 윈도

127/135 HP

**HP: 히트 포인트**

왼쪽 숫자가 현재 남아있는 HP이고 오른쪽 숫자가 최대 HP를 나타낸다. 남아 있는 HP가 0이 되면 게임이 끝난다. 전투시 수시로 살펴봐야 하는 수치이다.

**PE: PE바(패러사이트 에너지 바)**

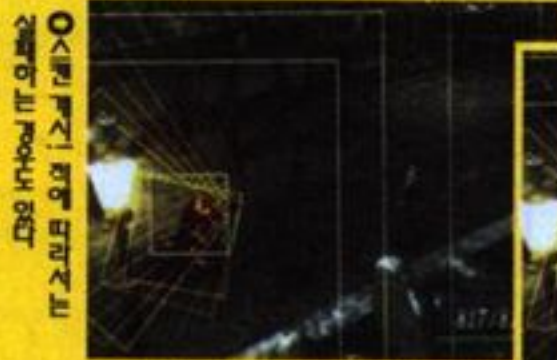
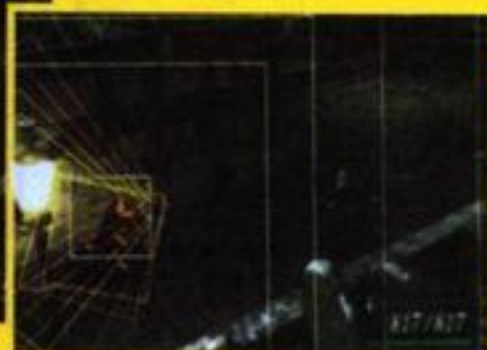
게이지 안에 빨간 색 부분과 녹색 부분이 있어서 적으로부터 독이나 혼란 등의 특수공격을 받았거나 아야가 가진 능력을 발휘하면 조금씩 빨간 색 부분이 증가한다. 게이지 전체가 빨간 색으로 채워지면 전투불능상태가 되어 게이지가 완전히 녹색으로 되돌아갈 때까지 아무런 행동을 할 수 없게 된다. 여기서 주의할 점은 바의 상태가 녹색과 빨간 색 반반이라고 할 지라도 그것이 녹색 부분의「감소중」과 「회복중」에 따라서 정반대의 상황이 나타난다는 것이다. 바의 증가와 감소 정도는 레벨에 따라서 달라진다. 이 게이지 역시 전투시 반드시 신경을 써야할 부분이다.

**AT: ATB 바(액티브 타임 배틀 바)**

플레이어 캐릭터가 액티브(커맨드 입력 가능)상태가 될 때까지의 시간을 표시한다. 바가 오른쪽 단까지 모이면 액티브가 되었음을 알리는 점멸이 시작되어 커맨드 입력을 할 수 있게 된다. 커맨드 입력 중에는 대기 상태(게임내의 시간은 멈춤)가 되기 때문에 여유있게 행동을 선택할 수 있다.

○적의 체력과 약점 등을 조사할 수 있는 스캔. 우선 적을 선택하자

○블랙 사의한 빛이 아야를 둘러싸는 왼, 그녀의 HP가 13 포인트 정도 회복된다

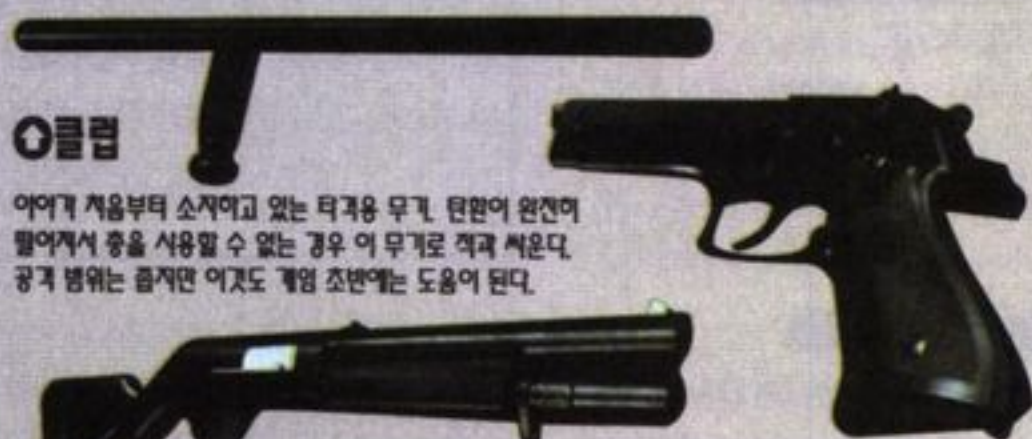
○스캔 개시! 적에 따라서는 실패하는 경우도 있다

○적의 HP가 화면 위쪽에 흰색 문자로 표시된다

## 새로운 NMC 등장! 베어

○북극에 서식하는 흰곰처럼 보이지만 실제로 이브가 흰곰을 모체로 했는지는 확실하지가 않다. 눈은 복안처럼 보이며 발톱은 더욱 흉폭하게 변해 있다. 고에너르기파를 사용한 공격을 가해 온다.

○뒷다리로 서서 양손으로 집중시킨 고에네르기파를 한 번에 방출한다

## 아야가 사용하는 무기

형사인 아야는 여러 가지 무기를 사용하여 이브와 이브가 거느리는 NMC들과 전투를 치루게 된다. 조사가 진행될수록 점점 강력한 NMC가 등장하는데 이에 맞춰서 강력한 무기를 얻을 수 있다.

**○클럽**

아야가 처음부터 소지하고 있는 타격용 무기. 탄환이 완전히 떨어져서 총을 사용할 수 없는 경우 이 무기로 적과 싸운다. 공격 범위는 좁지만 이것도 게임 초반에는 도움이 된다.

**○샷건**

게임 중에 입수할 수 있는 산탄총으로 핸드건보다 큰 위력을 가지고 있어서 목표로 가능한 타겟을 중심으로 좌우 15도의 주위 안에 있는 적들에게 데미지를 줄 수 있다.

**○핸드건**

클럽과 마찬가지로 아야가 처음부터 소지하고 있는 권총으로 뉴욕 시경의 표준장비 무기이다. 탄환이 떨어지지 않도록 주의만 한다면 상당히 유용하다.

## 아야가 사용하는 아이템

패러사이트 이브」에서 아야가 공격할 때 사용하는 무기는 핸드건, 샷건 등은 탄수가 제한되어 있다. 때문에 탄창이 다 떨어지면 재장전을 하기 위해서 더 많은 클립이 필요하다. 또한 적에게 공격당해 상처를 입었을 때는 회복할 수 있는 회복제가 필요하다. 이런 모든 것들을 아야는 어떻게 입수할까?

아이템을 더이상 가질 수 없으면 가지고 있던 것을 버리는 수밖에 없다

### 회복제

HP를 10포인트 정도 회복시켜 주는 아이템. 아야의 PE 레벨이 낮을 때 자주 사용하게 된다 게임을 진행하다 보면 이보다 더 효과가 좋은 회복제가 등장한다

### 통상탄

대부분의 총기류에 대응되는 탄환. 여러 가지 타입이 있다

### 통상탄박스

처음에 통상탄을 입수했을 때 자동적으로 얻을 수 있다 이후로 얻는 통상탄은 이곳에 저장된다

## 아야가 사용하는 방어구

아야는 무기이외에 방어구를 한 개 정도 장비할 수 있다. 게임을 진행하다 보면 여러 종류의 다양한 소재로 만들어진 방어구를 입수할 수 있다.

### 아머

강력한 방어구. 이제 아야 혼자라도 걱정할 필요가 없다

### 프로텍터

조금은 날렵해 보이는 프로텍터. 적의 PE공격에도 괜찮다

### 베스트

총알로부터 몸을 보호할 수 있는 베스트. 형사들에게는 필수 아이템이다

### 슈츠

전신공격을 방어할 수 있는 방어구. 행동에 무리가 없도록 설계가 되었다

### 자켓

게임을 처음 시작할 때 아야가 입고 있는 것. 방어력은 없는 듯 하다.

## 공중전화를 이용하는 세이브

센트럴 파크내의 어떤 장소에는 외부와 연락을 취할 수 있는 공중전화가 설치되어 있다.

이 전화를 이용하여 경찰서에 조사 현황을 보고하는 것이지만 실제로는 그 동안의 데이터를 세이브할 수 있다.

어곳에 공중전화 부스가 있다

개발자의 한마디

# 패러사이트 이브의 개발을 마치며...

3월 29일로 발매일이 확정된 「패러사이트 이브」. 하지만 게임의 개발은 이미 2월말에 완료되었으며 3월초부터 SCEI에 의해서 막대한 양이 프레싱되고 있다고 한다.
이번 달 챔프에서는 패러사이트 이브의 발매에 즈음하여 이 게임의 제작에 참여했던 한국인 프로그래머 이한종씨를 만나 「패러사이트 이브」의 개발에 얽힌 뒷이야기를 들어보았다.

스퀘어 USA 프로그래머

이한종

정말 힘들고 고된 개발 기간이었습니다. 개발 도중 게임 디자인이 완전히 바뀌었을 때도 몇 번 있었고, 그 때문에 며칠 밤을 세우면서 만든 프로그램을 처음부터 다시 짜야했던 일도 여러 번 있었습니다. 같이 일하던 동료 프로그래머 한 명의 건강이 나빠져 병원에 가는 일도 있었습니다. 개발 후기부터는 거의 단 하루의 휴일도 없었으며 회사에서 거의 매일 살다시피 했습니다. 그러나, 그 무엇보다 더 어려웠던 일은 미국, 일본과 한국 등 서로 문화와 언어가 다른 여러 나라 사람들이 한 팀으로 일을 해야 했던 점이었습니다. 우선 의사 소통에 있어서 서로간의 오해도 많았고 문화차이에서 오는 갈등과 각자가 추구하는 게임 스타일의 차이점들이 개발 초기 여러 가지 문제들로 나타났습니다.

이 때문에 회사를 떠나는 동료들도 많았고 개발 초기부터 참여했던 많은 미국인 제작진들이 점차 일본인 제작진으로 바뀌어져 갔습니다. 그러나 시간이 지나면서 서로를 이해할 수 있게 됐고 각자의 재능을 최고로 살려서 훌륭한 팀으로 만들 수 있었습니다.

게임 끝의 크레딧 화면을 보면 참으로 많은 나라 제작진들의 이름들을 볼 수 있습니다. 그 비율로 보면 일본인이 약 50%, 미국인 약 45%, 그리고 그 밖의 외국인들이 나머지를 차지합니다. 물론 저를 비롯한 3명의 한국인들도 패러사이트 이브(이하 PE)의 중요한 역할을 맡게 되어 아주 기쁘게 생각합니다.

## 3000개의 애니메이션과 500개의 CG맵 삽입

이제부터 PE의 개발에 대해 좀더 구체적으로 말씀드리겠습니다.

앞서 말한 것 같이 PE는 개발 당시와 비교했을 때 수많은 변화가 있었습니다. 96년 12월쯤에 처음 게임 프로토타입을 만들었습니다. 전혀 공개가 안된 것인데 이 게임은 지금의 PE와는 비슷한 곳이 한 군데도 없었습니다. 그 프로토타입 게임은 기술적으로 대단한 것이었습니다. 왜냐하면 플스로는 최초로 24비트 동영상의 배경화면과 풀 3D 폴리곤 캐릭터를 합성했기 때문입니다. 물론, 16비트의 동영상과 폴리곤을 합성시킨 게임은 있었지만 24비트는 처음이었습니다. SCEI에서도 이 새로운 기술에 매우 놀라했습니다. 그러나 그러한 기술에는 여러 가지 문제도 따랐습니다. 그런데 이 문제들을 해결하려는 상황에서 바로 이 기술을 개발한 동료 프로그래머가 심장마비로 병원에 입원하는 일이 발생했습니다. 그러던 도중 일본 본사에서 다수의 프로그래머들과 디자이너들이 파견되어 그때까지의 디자인을 전부 바꾸게 됐습니다. 그때까지 저는 캐릭터 엔진과 3D격투게임의 엔진을 개발하고 있었습니다. PE의 배틀 신은 반 리얼타임 격투의 요소가 있지만 처음에는 배틀이 완전한 리얼타임 격투게임 형식이었습니다. 그러나 RPG답지 않다는 점에서 현재의 "실시간 자동 타게팅" 배틀로 발전하게 되었습니다. 곧 게임 디자인이 확정되자 게임 개발이 빠르게 진행되기 시작했습니다. 그러나 게임의 규모가 점점 커지기 시작하면서 인력의 부족함을 느끼게 되었습니다. 프로젝트 하나 하나가 대규모인 스퀘어에서는 게임품질관리 (게임 테스팅) 사원만 해도 100명이 넘습니다. 그러나 LA 스튜디오에는 이 수많은 사원들을 수용할 만한 장소가 없었기 때문에 개발팀 전원이 일본 본사로 갈 수밖에 없었습니다. 그러나 때마침 하와이에 새로운 스튜디오가 생겨서 동영상팀을 제외한 개발팀 전부와 일본 본사에서 파견된 품질관리팀이 하와이의 최첨단 개발 연구소에서 힘을 합칠 수 있었습니다. 하와이에서는 본격적인 "지옥훈련"이 시작됐습니다. 고생한 것을 일일이 말하자면 끝이 없을 것입니다. 정말 모두가 개인의 삶을 희생해 가며 열심히 일했습니다. 시간이 좀더 있었다면 더 많은 것을 더하고 바꾸고 싶다는 아쉬움도 없지는 않지만 게임챔프 독자분들은 정말 PE에 만족하시리라 확신합니다. 이제 3월 29일에 CD 2장으로 발매가 확정되었으니 그때까지 PE를 기대해주십시오.

참고로 PE에는 약 200개의 3D 캐릭터 (몬스터, 주인공, NPC), 약 3000 개의 캐릭터 애니메이션 (아야만 450개의 애니메이션이 있음), 약 500개의 CG맵과 약 30분가량의 동영상이 들어 있습니다

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

PLAY STATION

스타 오션, 그 두 번째 이야기

# 스타오션:더 세컨드 스토리

미래의 우주를 배경으로 한 에닉스의 오리지널 RPG 「스타 오션」. 플스로 등장하는 이 게임의 속편은 모든 부분이 파워업되었다. 이번호에서는 최신 게임 화면과 화려한 캐릭터 일러스트를 공개하기로 한다.

■ 제작사: 에닉스 ■ 장 르: RPG ■ 발매일: 3월 예정 ■ 발매가 : 미정

## 마침내 전설이 별의 바다로 다시 날아오른다

「스타 오션」은 인류가 은하연방을 구성한 이래로 워프항법선으로 모든 혹성에 진출하는 미래 세계를 무대로 한 이야기이다. 「스타 오션 세컨드 스토리」는 이 게임의 속편으로 시대 설정은 전작에서 20년이 지난 후이며 전작에 등장했던 캐릭터가 다시 등장한다.

그의 이름은 로니키스 J 케니. 은하연방정부의 혹성 조사관이었던 그는 혹성 로크의 바이러스 사건을 해결한 공적을 인정받아 제독으로 승진했다. 그러나 본 게임의 주인공은 케니가 아니고 그의 아들인 크로드이다. 또한 게임의 무대도 혹성 로크가 아닌 엑스펠이라고 불리우는 혹성이다. 시대 설정은 전작 이후지만, 새로운 이야기가 전개되기 때문에 전작을 플레이해 보지 않은 사람도 재미있게 즐길 수 있을 것이다.

크로드와 레나, 두 사람의 모험은 어떤 식으로 펼쳐질까?

### 「더블 히어로」 시스템을 채용

주인공은 크로드만이 있는 것이 아니다. 또 한 명의 주인공인 파란 색 머리를 가진 레나라는 소녀가 있다. 레나는 혹성 엑스펠의 주인으로 복장도 독특함을 느낄 수 있는 것을 착용하고 있다.

이렇듯 주인공이 2명이 있는 것은 이유가 있다. 한 가지의 이야기가 2명의 주인공 시점으로 있기 때문에 양쪽의 캐릭터로 플레이하는 것으로 장대한 스토리를 보다 쉽게 이해할 수 있는 것이다.

플레이하는 캐릭터에 따라서 대화가 달라진다

### 두 사람의 시점으로 게임을 진행

상호 링크

크로드, 레나 둘 중 한 명을 선택하는 것에 따라서 대화나 이벤트 등이 달라지게 된다.

그런데, 따로 행동하는 것도 가능한 것일까?

### 주인공 프로필

**엘리트 아버지에 반발하는 소년**

**크로드 C 케니**

신장: 175cm
체중: 68Kg
생년월일: 1월23일
나이: 19세

금발에 스포티한 복장, 어디에서나 볼 수 있는 보통의 소년이다. 아버지의 명령에 의해서 은하연방의 사관학교에 다니고 있다. 그러나 아버지에게 반항하고 있기 때문에 사관학교 다니는 것을 아주 싫어한다.

**불가사의한 치료능력을 가진 소녀**

**레나 랜포드**

생각하기 전에 미리 행동하는 활발한 성격의 소녀. 상상력이 풍부해서 공상을 잘하는 성격이지만, 궁지에 몰리면 대담무쌍하게 행동한다.

신장: 161cm
체중: 45Kg
생년월일: 5월13일
나이: 17세

### 게임 초반의 전개

**1. 크로드의 여행**

케니는 아들에게 연방사관이 좋다는 것을 이해시키기 위해서는 자신이 일하는 모습을 보여주는 것이 가장 좋다고 생각하여 강제로 전함 칼너스에 태운다. 그리고 조사를 위해서 혹성 미로키니아로 향하는데..

**2. 전함에서 사고 발생**

혹성위에 설치되어 있던 수수께끼의 에너지 필드에 의해 크로드의 몸은 시공을 넘어 혹성 엑스펠로 날아가버린다.

**3. 혹성엑스펠로**

크로드가 정신을 차리자 그 곳에는 몬스터에게 공격을 당하고 있는 레나가...

### 혹성 엑스펠에서 전개되는 모험

크로드는 아버지의 억지로 전함 칼너스에 타게 되고 수수께끼의 사고를 계기로 하여 혹성 엑스펠로 날아가게 된다. 전함 칼너스는 전작에서 케니가 탔던 전함이기 때문에 이름을 기억하고 있는 사람도

있겠지만 이번에 등장하는 것은 이름만 같을 뿐 완전히 새로운 전함이다. 엑스펠은 은하연방의 항주단에 게재되지 않은 자연 그대로의 모습을 간직한 조용한 혹성이다.

하지만 몇 개월 전부터 마물들이 나타나고 있는 듯하다.

엑스펠에 도착하다

## 혹성 엑스펠에서 무슨 일이 일어난 것일까?

크로드가 이 혹성에 오기 몇 개월 전, 엑스펠에 「소사리그로브」이 날아왔다. 그 영향으로 지진, 화산 폭발 등의 자연 재해가 빈번하게 일어나고 마물까지 출현하기 시작했다. 그런데 도대체 「소사리그로브」의 정체는 무엇일까?

소사리그로브에 대한 얘기를 듣는 크로드

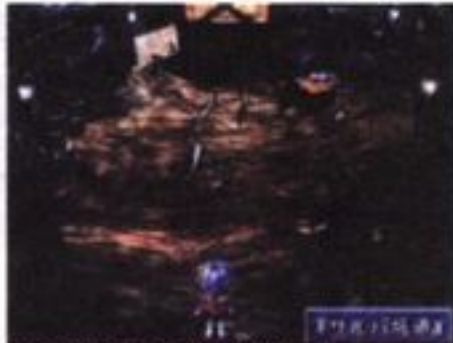
## 강 근처에 레나의 집이...

엑스펠에 도착한 크로드는 몬스터가 공격당하고 있는 레나와 만나게 된다. 그녀를 구하기 위해서 호신용 총을 빼어든 크로드를 그녀는 빛의 검을 가진 전설의 용자로 생각한다. 그 뒤에 두 사람은 아리아의 마을로 오려고 생각하지만 결국 주위를 모험할 때 레나의 집을 숙소로 대신 사용하게 된다.

이곳이 레나의 방

방에 있는 사람은 레나의 어머니인가?

## 갱도의 안쪽에 있는 것은?

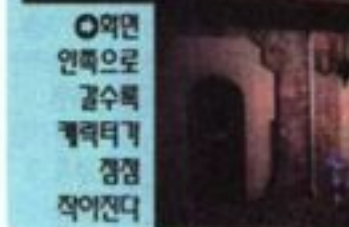
살바의 거리 동쪽에 있다고 하는 광산. 레나가 이 광산의 갱도를 걷고 있다. 광산 안으로도 들어갈 수 있다고 생각되지만 혹성 모든 영역에서 몬스터가 출현하기 때문에 이곳에서도 몬스터와 만날 수 있다는 가능성을 배제할 수 없을 것이다. 만약 그렇다면 안쪽에는 과연 무엇이 기다리고 있는 것일까?

갱도의 안쪽에는 과연 무엇이...?

## 왕자의 모습이 보이지 않는다!

크로스성 안에는 여러 방이 있으며 병사를 위시한 수많은 사람들이 이곳에서 일을 하고 있다. 여러 가지 시설이 있어서 그냥 돌아다니면서 보는 것도 재미있을 것이다. 그런데 이곳에서 주의를 끄는 것은 성안에서 들을 수 있는 대화의 내용이다. 왕자와 관련된 정보 중에는 이상한 점이 두 가지가 있다. 과연 그것은 무엇일까?

### 안쪽 맵과 2D 캐릭터

화면 사진을 보면 배경 그래픽에는 여러 가지 구도가 있는 것을 알 수 있다. 그 곳을 2D 캐릭터가 이동하는 것뿐이지만 캐릭터는 확대축소하거나 걸을 때에 머리털이 나부끼는 등의 움직임을 쉽게 알 수 있다.

○배경CG는 구도에 관계없이 계산에 의해 입체적인 표현이 가능해진다

○화면 안쪽으로 갈수록 캐릭터가 점점 작아진다

## 엑스펠을 구성하고 있는 지역

### 신의 숲에 보호되는 마을 아리아

엑스펠에 도착한 크로드가 처음으로 방문하게 되는 마을이다. 「신의 숲」라고 불리는 드넓은 녹색의 숲이 마을 주위를 둘러싸고 있으며 주민들이 거주하고 있는 집도 모두 나무와 흙 등의 자연물로 만들어져 있다. 많은 사람들이 농업을 주업으로 하고 있어서 재배한 야채와 과일 등을 수확하여 주위의 다른 마을에 출하하여 생계를 유지하고 있다. 이 마을은 또 한 명의 주인공인 레나의 고향이기도 하다.

### 교역과 광산으로 번영하는 거리 실바

아리아의 북동쪽에 위치한 상업 도시. 교역을 주요 산업으로 있어서 주위의 마을에서 수많은 특산물들이 이곳으로 모여진다. 물론 아리아와도 교류를 하고 있다. 아리아에서 재배된 과실을 이곳에서 가공하여 잼으로 만들고 있는데 맛이 아주 좋아서 주변 마을에서 아주 유명하다. 동쪽에는 아주 우수한 광산이 있는데 이 광산에서 채굴된 광물 자원은 이곳의 중요한 자원이다. 이곳에서 생산된 각종 광물은 질이 아주 좋아서 잼과 더불어 각지에 보내지고 있다.

### 크로스 왕 17세가 통치하는 평화스러운 나라 크로스 성과 크로스 성의 거리

아리아, 실바가 있는 대륙은 크로스 대륙이라고 불리고 있다. 그 이름이 말하고 있는 것처럼 동서남북의 양쪽 방향에 거대한 대지가 펼쳐져 있어서 공중에서 보면 마치 십자가처럼 보인다. 이 대륙을 통치하고 있는 사람은 크로스 왕 17세로 그가 나라를 잘 다스리고 있는 덕분에 이곳은 평화를 누리고 있다. 그가 살고 있는 크로스 성은 이 일대에서 가장 큰 규모와 화려함을 자랑하고 있는데 성의 북쪽과 남쪽에 산이 우뚝 솟아 있어서 주위가 숲으로 둘러싸여 있다.

게다가 천연의 요새라고 불리는 입지 조건으로 그 남쪽에는 번화한 거리가 있다.

이 거리는 크로스 대륙 최대의 거리로 각종 산업과 공업이 크게 발달하였고 다른 거리와 교류가 빈번하게 이루어지고 있다. 이곳은 고도가 높기 때문에 기온이 비교적 낮다.

○크로스 성을 돌아다니는 크로드
○왕자는 요양 중이기 때문에 그 모습을 볼 수가 없다

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

거대한 어둠의 세력을 파괴하라

# 쉐도우 타워

프롬 소프트웨어가 「킹스 필드」의 후속작이라고 볼 수 있는 3D 던전RPG 「쉐도우 타워」를 출시한다. 특이한 게임 시스템, 그리고 1000개가 넘는 아이템과 마물의 종류는 이 게임이 올 중반의 기대작 중 하나가 될 것이라는 것을 확실히 보여주고 있다.

■ 제작사: 프롬 소프트웨어 ■ 장 르: RPG ■ 발매일: 6월 예정 ■ 발매가 : 5800엔

## 프롬 소프트웨어의 킹스 필드 후속작

이 게임은 3D 던전을 실시간으로 모험해나가는 본격 RPG게임이다. 어둠에 삼켜져 버린 베프타 마을에 있는 봉괴된 탑이 이 게임의 무대로 어둠에 사로잡힌 마물이 된 사람들의 혼을 해방시키는 것이 목적이다. 플레이어는 수십 가지 맵에 이르는 던전을 걸어 돌아다니면서 적을 무찌르고 희귀한 아이템을 모아서 캐릭터를 점차 성장시켜야 한다. 경험치를 배제시키고 속성치에 의한 캐릭터 패러미터의 변화, 독특한 성장 시스템 등 시스템에서 있어서 많은 변화가 있다. 또한 던전 맵만으로 구성되어 있어서 지도가 따로 존재하지 않는다. 게다가 회복마법이 없어져서 게임 진행이 상당히 딱딱해질 수 있을 것이다.

벽에 검이 박혀 있는 시체, 이 살아있는 듯한 시체가 의미하는 것은?

### 던전내의 수많은 마물들

던전 안에는 마물이 굉장히 많이 있다. 플레이어는 던전 안에 있는 이 마물들을 모두 무찔러야 한다. 마물 중에는 도망가거나 더러운 손을 사용하여 공격하던지 혹은 특수한 성질을 가진 종류도 있다. 실시간으로 진행되는 전투에서는 공격뿐만 아니라 방어, 그리고 때로는 도망가는 것도 필요하다.

### 게임의 스토리

이것이 바로 외눈의 왕관이다 정체불명의 "거대한 어둠"에 관련된 무언가를 알고 있는 중요한 아이템이다

그 옛날 이크리프스라고 하는 부유한 왕국이 "거대한 어둠"에 삼켜져 버리고 말았다. 국왕을 보좌하는 많은 사람들과 성이 하룻밤 사이에 사라지고 거대한 구멍이 출현하였다. 그 구멍 옆에는 왕이 좋아하던 외눈의 왕관이 떨어져 있었다. 기사들은 이 왕관이 어둠을 불러들였다고 하면서 구멍 위에 탑을 건설하고 최상층에 왕관을 놓아두고 봉인하였다. 그 후 이 탑은 성지로 보존되게 되었다. 그리고 현재에 이르러 성지는 다시 번성함을 되찾았다. 그러나 평화로운 시기가 계속될 것이라고 믿고 있는 사람들의 앞에 다시 "거대한 어둠"이...

○ 전투는 「킹스 필드」와 비슷한 형식으로 이루어진다
○ 적은 마법을 사용하는 종류인 것 같다

### 캐릭터 성장 시스템을 채용

이 게임은 캐릭터의 공격력과 히트 포인트 등의 모든 패러미터가 속성치로 결정되는 시스템을 가지고 있다. 속성은 총 14종류가 있고 각 속성치는 적을 무찌르거나 무기와 방어구 등을 바꿔서 들 때마다 변동된다. 이를 위해서 1회 전투마다 캐릭터의 능력치가 변하는 것이다. 속성치의 변화에 의해서 파라미터가 내려가는 경우가 있다.

짧은 칼을 장비했을 때의 속성치가 변화하는 것을 표시

### 마물의 속성치

적 캐릭터를 무찌르면 플레이어는 죽은 마물이 가지고 있던 속성치를 자기 것으로 만들 수 있다. 즉, 죽은 마물이 어떤 속성을 가지고 있는가로 플레이어의 속성치가 변화한다는 것이다. 이 속성치의 변화에 대응해서 히트 포인트 등의 스테이터스가 변화한다. 따라서 플레이어가 어떤 특정한 능력을 얻고 싶다면 적을 잘 선택해서 무찌르는 것이 중요하다.

이 적을 무찌르면 어떤 속성치를 얻을 수 있을까?

### 크리처스 북

이 크리처스 북은 전투를 벌였던 적의 데이터가 수록되는 책이다. 적과 한 번이라도 싸운 다음 데이터 북을 열어 보면 그 적의 데이터가 수록된다. 또한 특정 마물을 선택하면 보다 자세한 데이터를 볼 수 있다. 여러 적들과 전투를 벌여서 이 크리처스 북을 완벽하게 완성시키면 게임의 재미를 더해줄 것이다. 단, 적 캐릭터가 총 160종류이고 총수량은 약 1000개 이상 되기 때문에 데이터를 모두 모으는 것은 그리 쉽지만은 않을 것이다.

캐릭터가 무찌른 마물들의 데이터가 이 책에 기록된다

캐릭터의 기본 스테이터스(실행 능력치)

각 속성치가 HP와 MP등의 일반적 스테이터스에 영향

14종류의 속성(기본능력치)

- 히트 포인트에 영향
- 검을 휘두르는 등의 육체적 스피드
- 방어구, 방어력에 영향
- 비틀거리는 동작을 억제하는 안정성
- 컷팅에 의한 공격
- 타격, 구타에 의한 공격
- 상대를 찌를 때의 공격력
- 매직 포인트에 영향
- 주문을 읊음, 게이지의 스피드
- 마법에 의한 공격에 대한 방어력
- 상태 변화에서의 회복시간
- 물리 마법의 공격력과 배워 익히는 준비
- 화학적인 마법의 공격력 등에 영향
- 소환 마법의 공격력 등에 영향

이상한 남자 옆의 테이블에 있는 아이템은 과연 무엇일까?

## 아이템의 입수

아이템은 던전에 떨어져 있는 경우도 있지만 보물 상자 안에서 얻을 수 있는 경우도 있다.

또한 마물을 무찔렀을 때 입수하는 때도 있는 듯하다. 아이템을 모아도 중요한 요소 때문에 입수된 아이템을 버리는 경우는 거의 없다. 또한 속성치가 확실하지 않은 무기와 장비 등은 아이템 교환 장소에서 교환할 수 있다.

## 아이템의 속성치와 마법

무기와 방어구 등의 아이템은 각자 속성치를 가지고 있다. 이들 아이템을 장비하면 그 속성치가 캐릭터에게 추가된다. 아이템이 지닌 속성치는 장비를 선택하는 화면과 아이템을 정리하는 화면으로 확인할 수 있다. 또한 적을 무찔러서 얻은 속성치와는 달리 장비로 추가되는 속성치는 장비를 떼어내면 원래의 속성치로 돌아간다. 그러므로 스테이터스의 변화를 보면서 하나하나 장비해 보는 것이 좋다.

「킹스 필드」와 마찬가지로 이 게임은 검뿐만 아니라 마법에 의한 공격도 가능하다. 마법은 그것이 봉인되어 있는 반지를 장비하는 것으로 사용할 수 있다. 이 반지는 던전에서만 얻을 수 있는 것이지만 반지를 입수하더라도 그 마법을 사용하기 위해서는 마법의 사용법을 반드시 알아야만 한다. 또한 반지는 내구치가 있어서 1회 사용할 때마다 감소하며 마지막에는 파괴되어 버린다.

반지를 장비하면 마법을 사용할 수 있게 된다

아이템을 정리하는 화면을 통해서 아이템의 속성치를 볼 수 있다

### 마법계통

| | |
|---|---|
| 물리 | 불, 얼음에 해당하는 물리 레벨적인 마법 속성으로 말하자면 용(溶)해당 |
| 화학 | 산(酸), 독과 해당하는 화학 반응적 마법. 속성으로 말하자면 립(粒)에 해당 |
| 소환 | 성(聖)과 암(闇)에 해당하는 소환 마법. 어둠에서 검을 소환하여 공격한다. |

## 아이템의 물물교환

던전 안에는 상점이 있는데 이곳에서 아이템을 입수할 수 있다. 또한 상점에서는 기본적인 물물교환로 가지고 싶은 아이템을 얻을 수도 있다. 상점은 여러 종류가 있으며 대부분 많은 종류의 아이템을 팔고 있지만 포션 종류만 파는 전문적인 상점도 있어서 교환 방법도 다른 경우가 있다. 이외에도 부서져 버린 아이템을 수리해 주는 편리한 상점도 있다. 다만, 이 상점에서의 교환 방법은 약간 특이하다. 아이템을 수리하기 위해서는 캐릭터의 히트 포인트와 바꾸지 않으면 안된다.

## 다양한 아이템의 종류

무기와 방어구의 종류는 적의 종류와 마찬가지로 160가지이며 수량으로는 1000개가 등장한다.

다양한 종류의 아이템

### 일반적인 상점

무기나 방어구 등의 아이템은 「쿤」이라고 하는 메달을 사용하여 교환한다. 기본적으로 거래는 쿤과 교환하는 형태로 이루어지기 때문에 아이템을 파는 등의 행동은 할 수 없다.

여기서 주의해야할 점은 플레이어가 얻을 수 있는 쿤의 수량은 상점에서 취급하고 있는 일반 아이템 모두와 교환할 수 있는 정도의 수량이라는 것이다. 때문에 쿤을 일반 아이템 이외의 것과 교환하면 입수할 수 없는 경우가 발생한다.

○ 이 메달이 바로 쿤이다. 이것을 이용하여 아이템을 교환한다

○ 이곳에서 무기나 방어구를 교환한다

### 포션계의 상점

상점 중에는 히트 포인트와 매직 포인트를 회복하는 포션계의 아이템만을 취급하는 상점이 있다. 이 상점은 일반적인 상점처럼 쿤을 사용할 수 없다. 무기와 방어구 등의 아이템과 교환하는 것으로 입수할 수 있다. 그러므로 사용하지 않는 무기와 방어구가 있다면 이 포션계의 상점에서 교환하면 된다.

필요하지 않는 무기나 방어구는 이 포션계 상점에서 아이템과 교환하면 된다

### 세이브에 필요한 아이템

던전 안에는 세이브 포인트가 있다. 세이브 포인트를 발견하면 세이브를 할 수 있다.

만일 세이브 포인트를 발견하지 못한 채 위험한 상태에 처하게 되면 아이템 중 세이브 포인트로 워프할 수 있게 해주는 아이템을 사용하면 된다. 편리한 아이템이지만 수량에 제한이 있기 때문에 적절히 사용해야 한다.

이것이 바로 세이브 포인트

| |
|---|
| 그래픽 |
| 캐릭터 |
| 흥미도 |
| 독창성 |

메탈기어의 영광을 다시 한번

# 메탈기어 솔리드

제작된다는 말이 나온 지 1년이 훨씬 지난 지금까지 발매일정이 정확히 잡혀있지 않은 「메탈기어 솔리드」. 이번호에서는 솔리드 스네이크를 중심으로 아군과 적군 캐릭터에 대한 소개와 일러스트를 공개한다.

■ 제작사: 코나미 ■ 장 르: 액션 어드벤처 ■ 발매일: 98년 예정 ■ 발매가 : 미정

## 다양한 성격의 캐릭터들이 펼치는 인간 드라마

이 게임의 하드 보일드한 이야기를 이끌어 나가는 것은 매력적인 캐릭터들이다. 주인공 솔리드 스네이크는 물론이고 적 캐릭터와 서포트 캐릭터까지 개성적인 캐릭터들이 등장한다. 스네이크의 적으로 나타난 특수부대 「폭스 하운드」의 리더 '리키드 스네이크'와 스네이크를 쫓는 수수께끼 인물 '닌자'. 또한 스네이크를 지원하는 서포트 캐릭터들. 하드 보일드한 전투신. 이 모든 것이 완벽한 인간 드라마를 만든다.

### 고독한 전사 솔리드 스네이크

예전에는 특수부대 「폭스 하운드」에서 활동한 전설적인 대원. 솔리드 스네이크는 암호명이다.

고공낙하산 강하와 스쿠버 다이빙을 몸에 익혔다

### 차가운 성격의 소유자 닌자

솔리드 스네이크를 끊임없이 쫓는 캐릭터. 하지만 스네이크를 쫓는 이유는 알 수 없다. 아군인지 적군인지 알 수 없는 수수께끼의 캐릭터이다.

### 냉정한 리더 리키드 스네이크

이번 테러의 주범 「폭스 하운드」의 리더. 솔리드 스네이크와 같은 IQ 180의 소유자로 뛰어난 전투적 자질을 가지고 있다.

리키드도 플레이가 가능할까?

### 살아있는 아마조네스

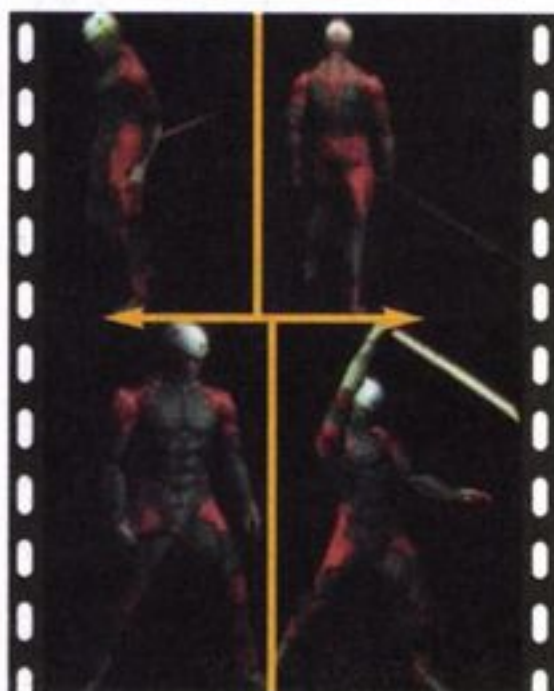
스네이크의 전 상관으로 캠벨의 조카이다. 군인 가정에서만 쭉 자라왔기 때문에 군인이 되기 위해 남자들과 같은 교육을 받았다.

실전 경험은 없지만 유전적으로 우수한 전투자질을 가지고 있다

### 인간 컴퓨터 오타콘

인터넷을 독학하여 박사학위를 받은 병기 개발의 천재로 스네이크의 협력자이다.

오타콘은 '일본 애니메이션을 좋아함'에서 유래된 애칭이다.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

결정체를 지키려는 왓플의 모험이 시작된다

# 테일 콘체르토

「테일 콘체르토」는 고양이족과 개족의 2종족이 존재하는 환상적인 세계를 무대로 하여 고대 문명의 결정체를 둘러싸고 일어나는 모험을 그리고 있는 3D폴리곤 액션 어드벤처 게임이다. 깜찍하게 생긴 개와 고양이 캐릭터가 펼치는 재미있는 이야기를 지켜 보자.

■ 제작사: 반다이 ■ 장 르: 액션 어드벤처 ■ 발매일: 4월 16일 ■ 발매가 : 5,800엔

## 세상을 어지럽히는 흑묘단을 무찌르자

「테일 콘체르토」는 3D 폴리곤으로 구성된 거대한 부유 대륙을 무대로 한 액션 어드벤처 게임으로 게임의 흐름은 기본적으로 필드를 마음대로 돌아다니면서 정보나 아이템을 모으는 어드벤처 부분과 적과의 전투에 해당되는 액션이 반복되면서 진행된다.

어드벤처 파트에서는 다른 인물들과 대화를 나누어서 정보나 힌트를 얻을수 있다

액션 파트에서는 자유자재로 돌아다닐 수 있는 폴리스 로보를 타고다닌다

### 게임상의 등장 캐릭터

**개족 등장 캐릭터**

**자이어**
테리아가 어렸을 적부터 돌보아 주면서 가정교사, 감시역으로서 시중을 들어주는 만능 집사

**테리아**
국왕의 사랑을 받고 있는 공주. 보기와는 다르게 행동적인 성격이다. 왓플에게 호의를 품고 있다

**시안**
왕궁기사단의 대장으로 엘리트 의식이 강하다. 동경하는 테리아가 왓플과 사이좋게 지내는 것을 시기한다

**왓플**
이 게임의 주인공으로 대범한 성격을 가졌으며 기계 조작이 취미이다

**팬더**
왓플의 후배로 아주 성실하다

**흑묘단 등장 캐릭터**

**후레아 프리스**
프리스 세 자매의 막내. 용석받이로 장난치는 것을 아주 좋아한다

**아리시아 프리스**
프리스 세 자매의 장녀로서 흑묘단의 리더이다. 왓플의 어릴 적 친구이다

**스테아 프리스**
프리스 세 자매중 차녀. 미인이지만 항상 시무룩한 표정을 하고 있다

**후루**
바위에 거슬리게 말을 돌리는 좋아하며 항상 음모와 계략을 계획하고 있는 검은 옷의 인물. 흑묘단을 뒤에서 조정하면서 자신의 야망을 위해서 이용한다

### 프롤로그

휴가를 쉬고 있던 변경 경찰 왓플은 서장으로부터 긴급한 출동 명령을 받는다. 레시카 거리에서 흑묘단이 풀어놓은 작은 고양이의 무리가 난동을 부리고 있으니 이를 진압하라는 것이다.

그런데 그 흑묘단의 두목은 다름 아닌 어린 시절 친구였던 아리시아였다. 어째서 그녀가 흑묘단의 두목이 되었을까? 그리고 흑묘단이 노리고 있는 결정체란 무엇일까? 또한 이 들을 뒤에서 조정하고 있는 인물이 노리는 것은? 고대 문명의 유적에 숨겨져 있는 비밀이란?

이 모든 수수께끼를 푸는 것은 모두 왓플의 손에 달려 있다. 왓플은 프레리의 왕녀와 경찰 후배 등 수많은 동료의 도움을 받으면서 흑묘단을 추격하고 세계 각지에서 여러 가지 모험을 펼쳐나가게 된다.

○이것이 왓플이 탑승하는 만능 머신인 폴리스 로보. 마을 안이나 동굴 등지를 이것을 타고 이동한다

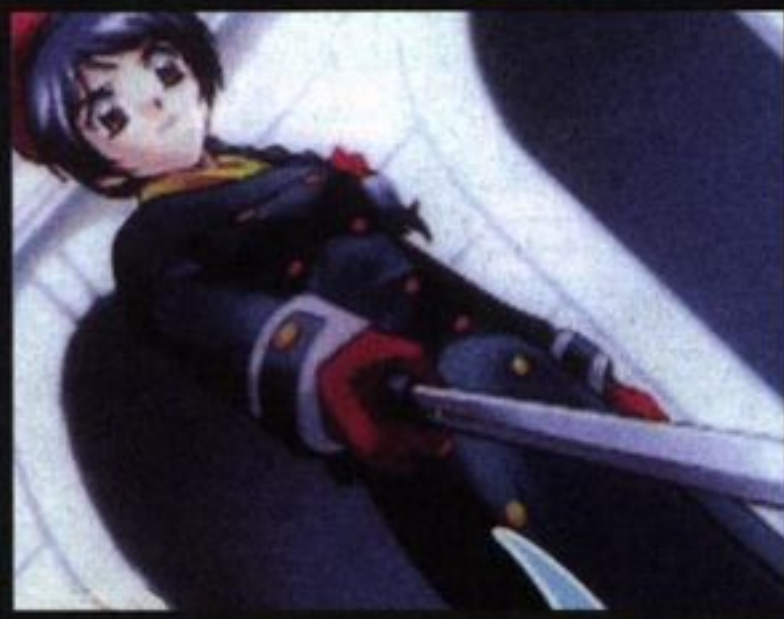
○멀리 떨어져 있는 마을로 이동할 때는 비행선을 사용한다. 비행선에는 본부와의 통신 장치도 부착되어 있다

| 평가 |
| --- |
| 그래픽 |
| 캐릭터 |
| 흥미도 |
| 독창성 |

3명의 새로운 캐릭터 등장

# 미쯔메테 나이트

「두근두근 메모리얼」의 아성에 도전하는 코나미의 새로운 연애 시뮬레이션인 「미쯔메테 나이트」의 발매일이 3월 19일로 결정되었다. 주인공의 행동에 따라 역사가 변하고 세계가 변한다는 다소 혁명적인 스케일을 가지고 있는 「미쯔메테 나이트」. 이제부터 아름다운 여성과 즐거운 데이트(?)를 즐겨보자.

■ 제작사: 코나미 ■ 장 르: 연애 시뮬레이션 ■ 발매일: 3월 19일 ■ 발매가 : 6800엔

## 세 명의 새로운 캐릭터와 함께 드라마틱한 스토리를

연애 시뮬레이션 게임에서 가장 중요한 것은 캐릭터이다. 이 게임은 이미 10명의 캐릭터가 공개되었고 이번에 3명의 여자 캐릭터가 새롭게 공개되어 총 13명이 캐릭터가 등장하게 된다. 이 3명의 여성 캐릭터에 대해서 살펴보자.

### 세라 · 픽시스

나이: 15세
생년월일: 3월 11일

명문 픽시스가의 딸. 심장이 약해서 항상 집안에서만 지내야 하는 소녀. 독서가 취미이며 약간 현실도피적인 성격이다.

### 라이즈 · 하이머

나이 : 15세
생년월일 : 1월 28일

돌판 마법학원 고등부에 다니는 소녀. 말수가 적고 자신의 감정을 잘 표현하지 않는 성격을 가졌다.

### 메네시스

나이, 생년월일 불명

화학을 위해서라면 뭐든지 할 연구자. 화학의 창시자라고 불리우는 갈릴레아 할아버지 밑에서 화학을 배우고 있다. 현실 도피적.

## 뭐니뭐니해도 데이트가 최고야

속속 공개되는 데이트 신. 이번에는 진, 린다, 테디, 수와의 새로운 데이트 신을 공개한다.

### 진 · 페트로모라

주인공이 마을을 걷고 있을 때 어디선가 한 대의 마차가 주인공을 향해 달려온다. 주인공을 발견한 마부는 마차를 급정거하는데 그 마부가 바로 진이다.

첫인상이 강해보인다. 남자같이

### 린다 · 자크로이드

여기도 진에 이어 마차가 등장한다. 하지만 장소는 돌판 마법학교 앞이다. 그녀는 누굴까?

조금은 차가워 보이는 외모. 날 어디로 데려가는 거야

### 수 · 그랩튼

빵집 아가씨 수. 수가 맘에 든다면 빵집에서 일을 하면 된다. 꼭 드라마 'X 때문에' 와 같잖아. 몸이 피곤하더라도 참자.

빵빵한 XX. 아름다워~~

### 테디 · 아델레드

백의의 천사 테디. 믿거나말거나 간호사

엷은 미소가 예쁜 백의의 천사 테디. 그녀를 병원에서 만나게 된다면 난 그녀를 사랑하게 될지도 몰라.

## 이곳만 잘 다니면 바람둥이가 될 수 있다

데이트를 성공시키려면 여성 캐릭터의 정보를 많이 알아야 한다. 휴일에 주인공이 실행할 수 있는 커맨드는 1개 뿐이다. 그건 바로 교회. 이 교회가 정보의 원천이다. 이곳을 잘 알아두면 바람둥이가 될 수 있다.

「세인트 테일」과 같은 설정. 정말 눈물나는군

### ●그 아이의 모든 것을 알고 싶다

"여자아이의 정보가 알고 싶다." 라는 커맨드를 사용하여 만나는 여자아이의 프로필을 볼 수 있다. 또한 그 아이가 어떤 생각을 가지고 있는지 마음속을 들여다 볼 수 있다.

그 아이가 보여요

### ●큐피트여!

"자신을 위한 기도". 여자아이의 불안도가 높아지면 자기자신을 제어하는 것도 힘들어진다. 이럴 때는 편안한 마음을 가지고 신에게 기도를 드리자.

사랑의 확실을 당겨라~~

### ●가자. 집으로!

"역시 돌아가야 해". 교회에 와서 할 일이 없다면 그냥 집으로 돌아가자. 가끔 랜덤으로 시스터가 등장한다. 과연 이뿔까?

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

## 어드벤처

■리버힐소프트 ■4월23일 ■5800엔

### 크레이맨 · 크레이맨 :네버 후드의 수수께끼

PC용으로는 「네버 후드」라는 이름으로 출시된 바 있는 어드벤처 게임으로 배경과 캐릭터 등 모든 부분이 점토로 제작되었다. 플레이어는 클레이맨이 되어 변이가 일어난 점토나라「네버 후드」의 평화를 되찾아야 한다.

■가이낙스 ■4월 예정 ■6800엔

### 에반게리온:강철의 걸 프렌드

수많은 상을 수상한 바 있는 PC용 어드벤처 게임「에반게리온: 강철의 걸프렌드」가 플스용으로 등장한다. TV 시리즈의 제 8화부터 13화까지의 이야기를 설정하여 3명의 에바 파일럿들의 활약을 그리고 있다.

## RPG

■스퀘어 ■3월19일 ■미정

### 파이널 판타지 5

「FF VII」의 마테리아와 「FFT」의 잡 체인지, 어빌리티 시스템의 기원이 되었던 FF V가 플스용으로 다시 등장한다. 전체적인 게임 구성은 똑같지만 새로운 오프닝과 엔딩 무비가 추가되었다.

## S · RPG

■TGL ■봄 예정 ■5800엔

### 천사동맹

이 게임은 파렌드 시리즈로 유명한 TGL사가 고풍적인 분위기를 약간 변화시켜서 제작하는 로봇 SRPG이다. 전투는 턴 방식으로 진행되며 지형 효과와 고저차 등의 요소가 풍부하게 들어있어 본격적인 전략을 즐길 수 있다.

## 시뮬레이션

■소학관 프로덕션 ■3월 예정 ■6800엔

### 졸업 3: 웨딩 벨

PC용으로 등장하여 많은 인기를 끌었던 졸업 시리즈의 최신작이 플스용으로 등장한다. 이 게임의 최대 특징은 자신이 가르친 제자와 사랑에 빠져 결혼을 해버리는 전작에서는 없었던 상황에서 게임을 시작하게 된다.

## 레이싱

■아트라스 ■4월 2일 ■5800엔

### 격주 그랜드 레이싱

이 게임은 일반적인 레이싱과는 달리 진행 루트를 막거나 코스 밖에서 튀어 오르는 등의 행동으로 플레이어를 방해하는 적들을 피하면서 레이싱을 펼치는 게임이다. 모스크바, 이집트 등의 36 스테이지가 제공된다.

## 슈팅

■엑싱 ■3월 예정 ■4800엔

### 아케이드 기어즈

아케이드로 이식되어 많은 인기를 끌었던「아케이드 기어즈」의 제 2탄. 종스크롤인「이메지 파이터」와 횡스크롤의「X-멀티프라이」 2가지의 슈팅 게임이 수록되어 있다.

■아트딩크 ■5월 예정 ■미정

### 코로니 워즈

이 게임은 절대적인 지배력을 지닌 "지구제국"과 그 지배에 저항하는 "자유세계연합"과의 우주 전쟁을 그린 3D 슈팅게임이다. 플레이어는 자유세계연합의 파일럿이 되어 수많은 임무를 클리어해야 한다.

## 스포츠

■코나미 ■미정 ■미정

### 월드 스타디움 2

「월드 스타디움」의 속편인 이 게임은 플레이어 자신이 좋아하는 팀의 응원가를 만들 수 있는 신 모드인 「작곡군」이 추가되었다. 이것을 통해서 사용할 수 있는 음색은 실제 응원가에서 자주 사용되는 2가지의 레퍼 음과 북 음의 3가지이다.

■Ubi소프트 ■3월19일 ■5800엔

### 테니스 에리너

이 게임은 상대 선수와의 임기응변과 시합의 스피드감 등 테니스의 흥미와 감동을 그대로 느낄 수 있는 3D 테니스 게임이다. 게임 모드는 「월드 투어」와 최대 4명까지 플레이할 수 있는 「스매쉬 테니스」의 2가지가 제공된다.

■넥서스 인터렉트 / 다스 ■4월 예정 ■5800엔

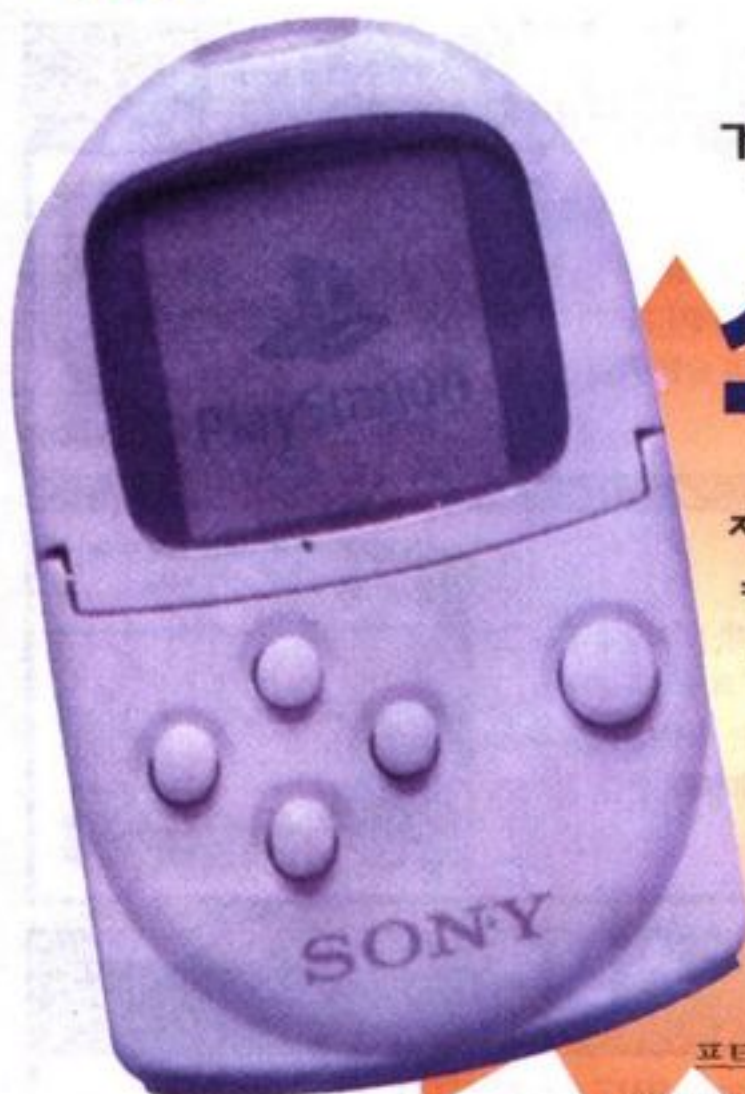
### 실황 그레이트 럭비 :월드컵으로의 길

라인 아웃, 럭, 몰 등의 럭비 규칙이 충실히 재현되어 있는 럭비 게임이 플스로 등장한다.
실제로 활약하고 있는 일본 선수들이 등장하며 해외 30팀, 450명이 등장한다.

## ETC

■아스키 ■98년 예정 ■미정

### 3D격투 만들기

이 게임은 오리지널 기술을 만들어서 대전 액션을 즐길 수 있는 게임 제작툴이다. 사전에 준비되어 있는 20명의 폴리곤 캐릭터를 기본으로 하여 샘플 데이터를 개조하거나 독자적인 기술을 준비할 수 있다.

게임보이에 도전하려는 소니의 야심작

# 소니의 새로운 플스 대응 PDA

**지난 2월 19일 SCEI는 그동안 자사가 발매해온 플스용 메모리 카드를 한층 발전시킨 새로운 개념의 PDA를 개발했다고 발표했다. SCEI는 공식적으로 이것이 PDA라고 말했지만 그 기능을 자세히 살펴보면 거의 휴대용 게임기라고 보는 것이 옳을 것이다.**

## 새로운 개념의 메모리 카드형 PDA

소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCEI)가 발표한 이 PDA(Personal Digital Assistant)의 크기는 플스용 메모리 카드와 거의 같은 크기인 60×40×12로 두께는 약간 두껍다.

이 PDA는 플스용 메모리 카드를 발전시킨 것이기 때문에 종래 메모리 카드의 기능 이외에 액정 표시 화면, 사운드 기능, 적외선 통신 기능을 탑재하고 있다. 적외선에 의한 쌍방향 통신기능이 가능하기 때문에 플레이 스테이션 본체를 끼우지 않고도 메모리 카드끼리 데이터 교환할 수 있으며 단독으로 전용 어플리케이션을 작동시킬 수 있다. 그외에도 시계 기능이 제공되기 때문에 스케쥴 관리나 계절, 시간에 의한 변화를 즐길 수 있는 어플리케이션 소프트웨어 등을 제작할 수 있다. 이 어플리케이션 소프트는 플스용 소프트웨어와 마찬가지로 CD-ROM을 매체로 플스 본체의 메모리 카드 슬롯을 통해서 PDA에 다운로드할 수 있다

## 휴대용 게임기로 사용 가능

위에서 열거한 여러 가지 기능만을 보더라도 이 PDA는 프로그램을 자유롭게 바꿔 쓸 수 있는 휴대용 게임기이라고 말할 수 있다. 즉, 전용 소프트가 들어 있는 CD-ROM을 플스로 재생시켜 메모리 카드 슬롯에 끼운 PDA안에 그 소프트를 저장한다.

이렇게 하면 어디라도 자유롭게 이 PDA를 가지고 다니면서 소프트를 실행해 볼 수 있는 것이다. 아직 어떤 소프트웨어가 발매될 것인지는 지금으로서는 알 수 없지만 타마고치와 같은 육성 게임이나 캘린더 기능을 사용한 스케쥴 관리 등 여러 가지 용도로 생각할 수 있을 것이다. 또한 플스용 게임에 연결시켜서 RPG의 경험치나 액션 게임 등의 플레이어 횟수 등과 같은 게임 데이터를 에디터할 수 있을 것이다. SCE에서는 종래의 플스 소프트 PDA에서 즐길 수 있는 몇 종류의 소프트도 공급할 예정이다.

**주요 사양**

CPU : ARM7T(32비트 RISC 프로세서 : 프로그램 갱신 기능)
메모리 : SRAM 2KB
플래시 RAM 128KB
그래픽 : 32×32 도트 모노크롬 LCD
사운드 : 압전 부저(4비트 PCM)
스위치 : 입력 버튼 5개
리셋 버튼 1개
기타 : 적외선 통신(쌍방향)
LED 표시, 캘린더 기능
배터리 (CPU 및 캘린더 기능용)
ID(개별 번호)

이 PDA의 가격은 아직 미정이며 올 겨울에 발매할 예정이다

줄이 달려있어서 목에 걸고 다닐 수도 있다 ○

○ 종래의 메모리 카드와는 크기면에 있어서 거의 비슷하다. 물론 메모리 카드로 사용할 수도 있다

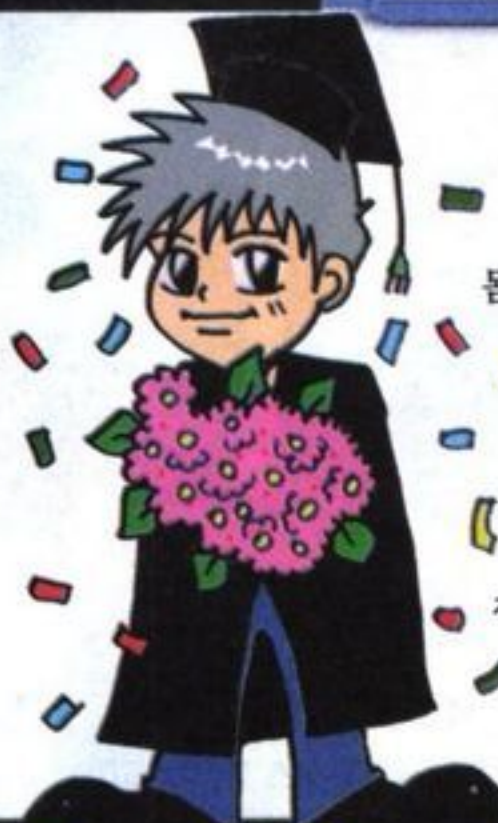
본체 중앙이 두 개로 나뉘어져 메모리 카드 슬롯에 꽂을 수 있게 된다 ○

○ 플스에 연결시킨 모습

## 닌텐도의 게임보이에 대한 도전인가?

SCE에서는 이 PDA가 결코 휴대용 게임기가 아닌 아무나 즐기면서 사용할 수 있는 새로운 개념의 PDA라고 밝히고 있지만 그 이면에는 지금도 전세계적으로 큰 인기를 누리고 있는 닌텐도의 휴대용 게임기 「게임보이」에 필적하는 휴대용 게임기를 개발하기 위한 시험작으로  만들어 본 것이 아닐까하는 예상을 할 수 있다. 만일 그렇다면 휴대용 게임기 시장에서 절대적인 왕좌를 차지하고 있는 게임 보이의 자리도 위험하게 되는 것은 아닐까?

PS반

# 졸업식

몸을 가눌 수가 없습니다. 야근을 했습니다. 내친김에 철야를 했죠. 아침이 되니 몸이 말이아니더군요. 견딜 수가 없습니다. 젊었을 땐 이렇지 않았습니다. 하루하루가 다릅니다. 어제 누나와 새벽을 끝을 잡으며 책이 잘나오기 만을 빌었습니다. 요즘 고민이 많습니다. 그래서 더 힘든지도 모르겠습니다. PS반 친구 여러분 게임을 하더라도 밤은 새지 맙시다. 규칙적인 생활만이 자신의 경쟁력을 기르는 길입니다.

**수상내역**

- 최우수상 : 2000점
- 우수상 : 1500점
- 장려상 : 1000점
- 아차상 : 500점

## 최우수상

■독자 사연 : 6-8세 사이에 찍은 드림랜드의 슈퍼맨. 현재 나이 16살. 뽑아 주세요

■감상평 : 우람한 근육의 슈퍼맨. 조금은 촌스러워 보이네요. 90년 2월 5일인데, 그때 몇살이었는지 기억이 안나나요. 저도 어렸을 때 이런 재미있는 모습의 사진이 있긴한데 보여주기가 좀 그래서…. 이 사진을 보니 어렸을적 생각이 나는군요. 슈퍼맨을 따라한답시고 빨간 보자기를 덮어쓰고 동네를 돌아다니던 기억이 나네요. 저의 어렸을적 향수를 불러 일으켜 준 점을 감안하여 최우수상을 드립니다.

드림랜드 슈퍼맨

## 우수상

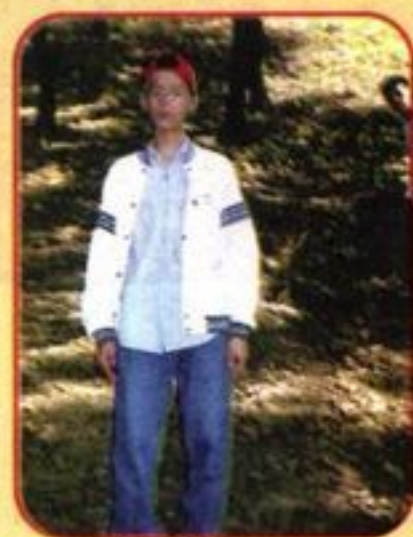
■독자 사연 : 안녕하세요. 저는 PS반 22번 이의성입니다. 챔프반에 입학한지 얼마되지도 않았는데 졸업이라는 참 섭섭하군요. 제가 보내는 이 사진은 3살 때 가족끼리 소풍을 가서 찍은건데 제가 자고 있을 때 고추와 제 그것(?)을 비교하려고 찍은 사진인것 같습니다.
참 크군요(?). 헤헤

■감상평 : 야한(?) 사진이군요. 고추가 굉장히 크네요. 아름다운 의성군 아랫도리에 그만 정신을 빼앗기고 말았어요. 먹는 고추와 비교를 하다니, 먹는 것 가지고 장난치면 벌받으니 조심하세요. 정말 재미있는 사진이었습니다. 피곤하군요. 요즘 갈아선 아이들처럼 세상 시름 다 잊고, 푹 자고 싶어요. 항상 건강하세요.

어느 고추(?)가 더 큰가?

## 아차상

■독자 사연 : 친애하는 PS담당 선생님께
안녕하세요, 추운 날에도 게임에 대한 열기로 버티시고 열심히 일하시는 선생님 막상 사진을 보내려니 어떤 것을 보내야할지 막막하더군요. 그래서 고민고민 끝에 이 사진을 보냅니다. 제목은「앗! 곱사리다」입니다. 잘 보시면 알겠지만 제 뒤쪽에 어떤아이가 끼어 들어서 독사진을 망가뜨린 사진이에요. 웃기고 재미있는 사진을 찾을 수가 없더군요. 편지 지는 대빵 큰데 쓸말을 별로 없군요.

■감상평 : 윤석군. 굉장히 핸섬한데요. 빨간 모자의 사나이 이윤석. 얼핏보기에는 이오리를 보는 착각을 일으킬 정도니…. 검은 산 중인 것 같은데 어딘지 궁금하네요. 봄이 한발짝씩 조금조금 다가오는 이때에 전 산이 가장 가고 싶어져요. 어릴 때 아버지와 뒷동산에 자주 올라가곤 했거든요. 겨울에는 그곳에서 연을 날리기도 했는데. 그 산 이름이「빠박산」이었요. 왜냐하면 산에 있는 거라고는 돌밖에 없었거든요. 이 사진을 보니 갑자기 이런 생각이 나는군요. 이 사진이 굉장히 잘 어울렸는데 일단 조금은 무미건조해 보이는 것 같아서 장려상을 드립니다. '산' 참 편안한 곳이죠.

앗! 곱사리다

## 장려상

■독자 사연 : 아가———박 오라버님 두손으로…, 지금도 만수 무강 하시겠지요. 저를 이 고귀한 책에 2번씩이나 실어주신데 대해 지금 엄청감동+무한기쁨이 되고 있어요.
-중략-
참~ 얼굴도 못생겼지만 이렇게 감히 편지와 사진을 보내니까요, 보고 나서 토하시지는 않으시겠죠? 헤헤. 아 그리고 참! 제가 손과 발이 부르트도록 학교를 돌아다닌 끝에 저말고 다른 게·미·녀를 구했습니다. 사진의 오른쪽이 오리지널 게미녀인 상윤이고요, 왼쪽이가장 친한 친구이자 게·미·녀 2호인 혜연이예요. 축하해 주실거죠. 앞으로는 학교에서 게·미·녀 클럽을 만들어 보려고해요. 애들이얼마나 들어올지는 모르겠지만…, 암튼 다시 한번 감사드립니다.

■감상평 : 이렇게 상윤이의 얼굴을 사진으로라도 보게 되니 이 아가 박 오라버니의 마음이 두근반 세근반 뛰는군요. 긴장되는 이 오라버니의 마음을 가라앉혀 주었으면 하는데 어떠세요? 전에도 말했지만 여성 게이머에 관심이 많은 분이 이 곳에 계시니깐 시간이 되서 연락이 닿으면 도움을 받을 수 있을지도 모르겠습니다. 사진 이쁘게 잘 나왔군요. 친구도 이쁘고…. R그럼 안녕.

게·미·녀 1호, 2호(?)

## 공 고

이제 PS반이라는 이름도 이제는 마지막입니다. 다음호부터는 '아가동산'이란 이름으로 개칭하게 됩니다. 그 예전 TV에 잘 나오던 '아가동산' 있죠. 그겁니다. 제가 누굽니까? 아가~~~~~박 아닙니까? 좀 더 성숙된 모습으로 여러분들 다시 만났으면 좋겠구요. 지금처럼 열화와 같은 성원 부탁드립니다. 참, 그리고 멋진 그림 많이 부탁드립니다. 안녕히 계세요.

# CHEAT CODES FOR PS USER

## 버스트 어 무브

### 숨겨진 4명의 캐릭터

개성적인 캐릭터가 특징인 「버스트 어 무브」의 숨겨진 캐릭터를 사용할 수 있는 방법이 있다. 그 방법은 특정한 조건을 만족시켜서 게임을 클리어하면 된다. 이때, 게임을 이어서 플레이해도 상관없다..

불가사의한 2인조 우주인 카포에라를 사용할 수 있다

### 카포에라 & 로보-Z

난이도를 보통으로 설정하고 1P 게임을 클리어하면 중간 보스인 카포에라를 사용할 수 있다. 또한 난이도를 하드로 설정하고 1P 게임을 클리어하면 최종 보스인 로보-Z를 사용할 수 있다.

거대한 로보-Z도 인간과 같은 크기로 등장한다

### 콜롬보 & 버거 도그

우선 카포에라와 로보-Z를 사용할 수 있는 조건을 만든 다음 난이도를 보통으로 설정한 1P 게임을 쇼티로 클리어한다. 이렇게 하면 그녀의 애완동물인 콜롬보를 사용할 수 있게 된다. 또한 같은 방식으로 햄을 클리어하면 그의 햄버거 방 스테이지에 등장하는 버거 도그를 사용할 수 있게 된다.

쇼티의 애완동물 콜롬보 등장!

햄버거 방의 버거 도그로 플레이해보자!

## 그랜트리스모

### 숨겨진 코스와 자동차

퀵 모드에 준비되어 있는 4가지 코스 이외의 숨겨진 코스와 자동차를 사용할 수 있는 방법이 있다. 우선 초급자 이상의 레벨에서 A, B, C 모든 등급의 자동차를 사용하여 1위를 차지한다. 이렇게 하면 4가지 코스에 각기 대응되는 숨겨진 코스가 나타난다. 그리고 이 숨겨진 코스에서도 같은 조건을 만족시키면 한 코스마다 미국이나 유럽산 차를 사용할 수 있게 된다.

숨겨진 코스와 자동차의 앞에는 Hi-Fi모드가 있다

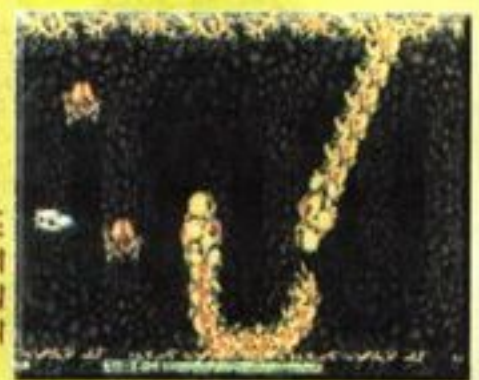
숨겨진 코스가 등장한다. ABC각 차량으로 1위를 차지하자

이제는 미국이나 유럽산 차를 선택할 수 있다

## R-TYPES

### 스테이지 선택과 스피드 향상

이 게임의 스테이지 선택 커맨드는 타이틀 화면에서 L2 버튼을 10번 누르고 R2 버튼을 재빠르게 10번 누른다. 성공하면 소리가 울리는데 이때 아무 게임이나 들어가서 플레이한다. 플레이를 하다가 포즈 키를 누르면 스테이지 선택 항목이 추가된다. 스피드를 향상시키려면 포즈 키를 누른 다음 L2 버튼을 누르면서 →, ↑, →, ↑, ↓, ←, ↓, ← 키 를 입력하고 마지막에 ○버튼을 누르면 된다.

포즈 화면에서 스테이지 선택 항목이 나타난다

스피드 체인지와 함께 사용할 수 있다

# PS 액션 리플레이 코드

※8XX로 시작되지 않는 코드(아캣줄이 8XX로 시작되더라도)는 모두 사에라 코드입니다.

## 레지던트 이블 2 (바이오 하자드 2 영문판)

**레온편**

● 무적
800C7E7A 00C8

● 한 번에 죽이기
D00C646C 0003
8000E3A4 4AC8
L2 + R2를 누르면 보통 플레이로 전환

● 로켓 런처
D00C7E32 000F
300C7E32 0011

● 자폭
D00C646C 000F
300C7CE4 0045
L1 + L2+ R1 + R2를 누르면 자폭

**클레어편**

● 무적
800C7C42 00C8

● 한번에 죽이기
D00C6234 0003
8000E3A4 4AC8
L2 + R2를 누르면 보통 플레이로 전환

● 로켓 런처
D00C7BFA 000F
300C7BFA 0011

## 제노기어스

● 아이템 전 종류 99개 (귀중품은 제외)
B04B0001 00000001
3006ECEA 0001
B04B0001 00000000
3006EC54 0063

● 캐릭터용 액세서리 전 종류 99개
B0950001 00000001

● 종류지정
3006EB8D 0001
B0950001 00000000

● 갯수 지정
3006EAC5 0063

● 캐릭터용 무기 전 종류 99
B0470001 00000001
3006EA61 0001 종류지정
B0470001 00000000
3006E9FD 0063 갯수지정

● 기어용 액세서리 전 종류 99개
B0680001 00000001
3006EEDE 0001 종류지정
B0680001 00000000
3006EE48 0063 갯수지정

♣PAR용 코드는 각 지정 어드레스에서 1바이트씩 추가한다.

● AP7, 최대 AP7로 함
800DDAE0 0707

● 첫 번째 캐릭터 축적 AP28
300D29C0 001C

● 두 번째 캐릭터 축적 AP28
300D29C8 001C

● 세 번째 캐릭터 축적 AP28
300D29D0 001C

● 연속 살기 중에 AP28로 되돌림
3000E120 001C

♣PAR용 코드는 E 코드를 빼고 모든 코드의 앞쪽 행에 D0058A10 1002를 각각 입력한다.

● 첫 번째 기어의 연료 9999
800CC4E4 270F

● 첫 번째 기어의 연료 최대 9999
800CC4E6 270F

● 첫 번째 기어의 HP 9999
800CC50C 270F

● 첫 번째 기어의 HP 최대 9999
800CC510 270F

● 첫 번째 기어의 공격 레벨 3
300CC550 0003

● 두 번째 기어의 연료 9999
800CC654 270F

● 두 번째 기어의 연료 최대 9999
800CC656 270F

● 두 번째 기어의 HP 9999
800CC67C 270F

● 두 번째 기어의 HP 최대 9999
800CC680 270F

● 두 번째 기어 공격 레벨 3
300CC6C0 0003

● 세 번째 기어의 연료 9999
800CC7C4 270F

● 세 번째 기어의 연료 최대 9999
800CC7C6 270F

● 세 번째 기어의 HP 9999
800CC7EC 270F

● 세 번째 기어의 HP 최대 9999
800CC7F0 270F

● 세 번째 기어의 공격 레벨 3
300CC830 0003

♣PAR용 코드는 E 코드를 빼고 모든 코드의 앞쪽 행에 D0058A10 4002를 각각 입력한다.

● 돈 최대
8006E5E8 C9FF
8006E5EA 3B9A

● 경험치 3000만
(전투중 L2 + R2키를 동시에 누름)
D0058A10 0003
800CC9A4 C37D
D0058A10 0003
800CC9A6 01C9

● 플레이 시간 0
80058B24 0000

● R2로 콤보 무제한
D0058A10 0002
800DDAE0 0707

## 버스트 어 무브

● 댄스 점수 65535
80075F08 FFFF(1P)
80075F0C FFFF(2P)

● 게이지 최대
80075D28 7000(1P)
80075D2C 7000(2P)

● 공격 횟수
30087996 000x(1P)
300879AA 000x(2P)

● 숨겨진 캐릭터 사용
8004E068 0101
8004E06A 0101

● 모든 캐릭터의 댄스 장면을 봄
8004E06C 0101
8004E06E 0101
8004E070 0101
8004E072 00FF

## 봄버맨 월드

● 노멀 게임에서 유효
남은 캐릭터 갯수 9명
300CE1D0 0009

● 노멀과 챌린지 게임에서 유효
무적시간 지속
300CE192 00FF

● 타이머 5분
80073156 4650

## 블레이즈 & 블레이드

**첫 번째 캐릭터 스테이터스**

● 젤 99999
800F026C 896F
800F026E 0001

● 레벨
800F0144 xxxx

● 최대HP 999
800F0148 03E7

● 최대MP
800F014A 03E7

● 현재 HP
800F014C 03E7

● 현재 MP
800F014E 03E7

● 클래스 0~F
300F0150 000x

● 수호속성 0~7
300F0151 000x

● 경험치
800F0158 xxxx
800F015A xxxx

● STR
800F0280 03E7

● INT
800F0282 03E7

● MIN
800F0284 03E7

● AGL
800F0286 03E7

● CON
800F0288 03E7

● POW
800F028A 03E7

● LUK
800F028C 03E7

**장비 아이템의 강화**

● AT 999
800F0330 03E7

● DF
800F0332 03E7

● MAT
800F0338 03E7

● MDF
800F033A 03E7

## 숨겨진 모드 공략

# 바이오 하자드 2

제작사: 캡콤
장 르: 액션 어드벤처
발매일: 발매중
발매가: 6,800엔

발매된 지 한 달 이상 지났음에도 불구하고 아직까지 플레이어들의 큰 관심을 받고 있는 「바이오 하자드 2」. 이번 달에는 지난 달 공략 중 부실했던 숨겨진 모드를 공략A/S로 다루기로 하였다.

BIOHAZARD2

## 제 4의 생존자 모드

A, B 시나리오에 상관없이 S랭크를 두 번 받아야 한다.

■ 조건: 플레이 시간 2시간 30분 이내에 클리어해야 한다.
스페셜 무기는 사용하면 안된다.
구급 스프레이와 세이브용 잉크 리본을 한 번도 사용해서는 안된다.

■ 주의할 점: 클리어 후 세이브 여부를 2번 물어온다. 그때 첫 번째는 A 메모리 카드에 두 번째는 B 메모리 카드에 세이브를 한다. 즉, 메모리 카드 2개가 필요하다는 얘기이다.

★ 레온 - 클레어B: A시나리오
클레어 - 레온B: B시나리오

| 랭크 계산법 |
| --- |
| ① 세이브 횟수: 세이브할 때마다감점 ?/100 |
| ② 스프레이 사용 횟수: 사용할 때마다 ?/100 |
| ③ 숨겨진 파일(아이템 포함): ?/100 |
| ④ 총 플레이 시간: ?/100 |

## 스토리 공략

레온편에서 에이다와 아네트의 대화 중 나오는 아네트의 회상을 보면 바이러스 샘플을 가져가던 엄브렐러 대원들이 윌리엄G의 공격을 받아서 죽임을 당하게 된다. 그런데 모두 죽은 줄 알았던 엄브렐러의 대원 중 마지막 한 명이 생존해 있었다. 그의 이름은 헝크. 어떻게 그 혼자만이 살아 남은 것일까? 아무튼 그는 레온, 클레어, 셰리에 이어서 살아 남은 마지막 4번째 사람이 된 것이다. 그래서 이 미니 게임의 제목이 「제 4의 생존자」인 것 같다.

이 장면에서 죽은 것같지만···

G··G-바이러스···.
나는 이것을 엄브렐러에 가지고 가야 해··

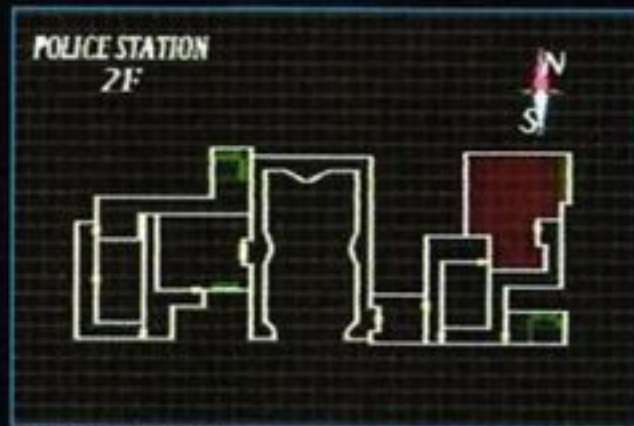
냄새나는 하수도에 기절해 있던 헝크. 정신을 차린 그는 천천히 몸을 일으킨다. 자신이 살아 있다는 것이 아직 믿어지지 않는지 주위를 이리저리 살핀다. 정신을 완전히 차린 헝크는 재빨리 무전기로 엄브렐러 본부에 연락을 취한다.

대원: "여기는 알파팀. 임무를 완수했다."
본부: "알았다. 합류 지점으로 가겠다."

이제 합류 지점인 헬기가 추락했던 곳으로 가야 한다. 계단 위로 올라가서 문을 열자. 안으로 들어가면 적(?) 레온이 플러그를 사용했던 방이라는 것을 알 수 있다. 이곳에는 좀비 5마리가 등장한다.

정신을 차리는 헝크

본부에 연락을 취한다

참고로 말하자면 헝크가 가지고 아이템은 핸드건, 핸드건 탄 158발, 샷건, 샷건 탄 20발, 매그넘 16발, 녹색과 파란색이 조합된 허브 2개이다. 언뜻 보면 많이 가지고 있는 것 같지만 추가 아이템을 전혀 얻을 수 없을 뿐만 아니라 합류 지점까지 가는 동안에 굉장히 많은 적들이 등장하기 때문에 총알을 아껴서 사용해야만 한다.

이곳이 바로 합류 지점

방을 빠져 나오면 앞에 좀비 3마리가 있다. 또한 환풍구 쪽에 좀비가 한 마리가 있으니 주의하자. 계단을 내려가면 거미 2마리가 있을 것이다. 이 거미들에게 공격당하면 중독될 수 있으므로 피해서 지나가자. 이제 사다리 위로 올라가자. 맨홀 밖으로 나오자마자 좀비견 3마리가 연속적으로 공격해 온다. 이 개 사육실 밖으로 나오면 누워있는 좀비 2마리가 다가온다. 또한 감방이 있는 쪽에서 불타는 좀비 2마리가 나타나니 주의하자.

좀비견을 주의하자!

이제 주차장으로 가자. 주차장에 가면 역시 좀비견 3마리가 공격해 온다. 주차장을 빠져 나와 경찰서 지하실로 가면 까마귀 5마리가 있을 것이다. 이들을 재빨리 피해서 계단 위로 올라가자. 위로 올라가면 좀비견 2마리가 대원을 맞이한다. 다 죽인 다음 문을 열고 밖으로 나가자. 밖으로 나가면 동쪽 사무소 옆 통로로 온다. 앞쪽에는 외부로 나가는 문이 있다.

만일 이 문이 열리면 헬기 추락한 곳으로 곧장 갈 수 있어서 게임이 끝낼 수 있지만 불행하게도 문이 열리지 않는다.

The door won't open!

이 문이 열리면 게임을 금방 끝낼 수 있는데…

할 수 없이 동쪽 사무실로 들어가면 좀비 6마리가 다가올 것이다. 이들을 피해서 사무실 문을 열고 복도로 나가자. 복도로 나가면 또 좀비 6마리가 포위해 온다. 그러므로 복도로 나가기 전에 샷건 같은 강력한 무기로 장비하는 것이 좋을 것이다.

좀비들에게 포위당했다

이제 경찰서 중앙홀로 가자 이곳에는 본 게임과 마찬가지로 적들이 나타나지 않는다. 이제 서쪽 문을 열고 안내소(외)로 들어가자. 이곳에는 거미 2마리가 공격해 온다. 아이템 박스가 있기는 하지만 열리지가 않는다. 자료실 옆 복도로 들어가면 변종 좀비가 3마리나 기다리고 있으니 주의하자. 이곳을 지나 강의실 옆 복도로 가면 이브 2마리가 있다. 복도가 좁아서 피할 수도 없고 어떤 총으로도 잘 죽지 않아서 좀 어렵다. 이브를 다 죽인 다음 문을 열고 나가면 이브 2마리가 길을 막고 있다. 여기서는 2마리 중 한 마리만 죽이고 재빨리 빠져 나가자.

○변종 좀비가 3마리씩이나!

○아! 비켜

계단 위로 올라가면 이번에는 레온編에서 툭하면 나타나는 타일런트가 등장한다. 여기에서도 샷건이나 매그넘으로 몇 방 쏘면 쓰러진다. 이제 S.T.A.R.S 대원실이 있는 복도로 가자. 좀비 7마리가 죽은 듯이 엎드려 있는데 모두 살아 있으니 속지 말자. 이제 도서관으로 간 다음 이층 문을 통해서 2층 중앙복도로 가자. 이곳에는 이브 2마리가 지키고 있다. 이들을 해치우고 2층 휴게실로 들어가자. 안으로 들어가면 좀비 7마리가 공격해 온다.

○아! 자나?

타일런트까지 나타나다니…

이들을 무찌르고 밖으로 나가면 좀비 6마리가 있다. 헬기가 추락한 쪽으로 가지 말고 곧장 오른쪽 문으로 나가자. 복도를 지나가다 보면 타일런트가 또다시 나타난다. 처치한 다음 밖으로 나가자.

이제부터 자동적으로 게임이 진행된다. 밖으로 나간 헝크는 신호탄을 쏘고 이것을 본 엄브렐러의 헬기가 도착한다. 이윽고 그를 태운 헬기는 달빛을 배경으로 유유히 사라져 간다.

**대원은 살아남아 성공적으로 G-바이러스를 손에 넣었다. G-바이러스는 엄브렐러의 손에 넘어갔다. 공포의 결말은 또 다른 공포의 전주곡이 되었다.**

합류 지점에 도착하자마자 신호탄을 쏜다

헬기의 도착

공포는 아직 끝나지 않았다

## 두부 모드

To-fu 豆腐

The Survivor

GAME START

EXIT

A, B 시나리오와 제 4의 생존자 모드를 모두 클리어한 데이터를 가진 상태에서 A시나리오나 B시나리오 둘 중 하나를 로드한다. 로드한 시나리오를 3번 클리어한 다음 A시나리오를 로드했으면 A시나리오만 3번 클리어한다.

■ 조건: A랭크 이상.

스페셜 무기는 사용해도 무방하다.

■ 주의할 점: 클리어한 세이브 데이터는 로드한 세이브 데이터에 매번 덮어쓴다. 3번 클리어한 후 세이브 여부를 물어볼 때는 제 4의 생존자 모드와 같은 방식으로 세이브한다.

■ 세이브시 유의할 점

각 메모리 카드에 있는 4개의 세이브 데이터를 (A시나리오 클리어 데이터, B시나리오 클리어 데이터, 제 4의 생존자 모드 데이터, 두부 모드 데이터) 한 개의 메모리 카드에 옮긴다. 4개의 데이터는 1개 세트로 취급되어 한 개라도 없으면 플레이가 불가능하다.

## 두부가 생존자(?)

헝크는 마지막 생존자가 아니었다. 또 한 사람(?)의 생존자가 있었으니 그의 이름은 바로 두부… 과연 두부의 몸으로 합류 지점까지 갈 수 있을 것인가?

이 두부 모드는 캐릭터가 두부로 바뀌었을 뿐 게임의 진행은 제 4의 생존자와 똑같다. 다만 가지고 있는 아이템이 나이프, 녹색 허브 2개, 파란 색 허브 1 개뿐이라서 클리어하기가 훨씬 어렵다. 이 두부는 적의 공격을 당하면 당할수록 색깔이 점점 빨개진다.

○두부 출동!

○두부 사~려. 아니, 살려

### 타일런트로 플레이가 가능!

타일런트로 플레이할 수 있는 방법이 있다. 레온, 클레어의 4가지 시나리오를 모두 S랭크로 클리어하면 타일런트가 경찰서에 투하되는 시점부터 정의(?)의 편에 서서 플레이할 수 있다.

## 만감이 교차된다

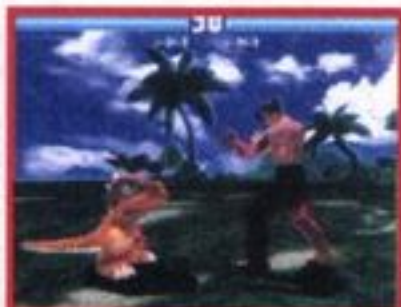
# '송구영신' VS 'OLDIES BUT GOODIES'

**세가에는 두 갈래의 물줄기가 흐른다. 드디어 공개된 신 하드. 그리고 옛 작품의 리메이크작품들. 뭔가 어울리지 않는 분위기지만 그것이 애매하게 비슷한 시기에 맞물려 있다. 이번 호엔 이 두 갈래의 물줄기에 대해서 얘기해보도록 하겠다.**

### 세가는 나쁘다!?

입에는 빗장을 채우고 발에는 오리발을 달고 버티던 세가씨가 입을 열었다. 오랫동안 '노코멘트' 밖에 입밖으로 내지 않던 세가씨가 '네. 합니다.'라고 대답했다. 그간에 떠돌던 풍문으로 '새 하드웨어가 나오겠군...' 하는 짐작은 충분히 했었지만 의외로 충격은 대단했다. 빨리도 고기능의 새 하드웨어를 만들어 주는 세가씨가 그다지 고맙지 않은 이유는? 간단하다. 우리는 가난하니까…. 게임기 유저들이 가끔 쓰는 말 중. '난 OOO 하려고 새턴 샀어.'라는 식의 말이 있는데, 정말 게임 단 하나를 플레이하기 위해 구입하기에는 게임기가 너무 비싸져 버렸다.

"난 그랜디아 하나 하려고 게임기 샀다." 그대는 유복한 집안의 자식이구만…

그런 것을 보면 헛소문처럼 떠도는 소식도 전혀 근거 없는 게 아니라는 말도 일리있는 말이다. 그런 우리에게 또 하나의 소문이 들려온다. 그 소문. 세가의 신 하드웨어의 스펙에 관한 소문을 여러분과 함께 공유하고자 한다.

소문이 반드시 사실은 아니다. '철권3 디버그 버전' 같은 반역적인 사건도 가끔은 일어난다

### 새 하드웨어의 정체는?

세가의 새 하드웨어에 관한 온갖 추측이 난무하고 있다. '128BIT 기로 탄생할 듯하다'라던가. '내년 말에 발매된다더라' 따위의 여러 가지 이야기가 떠다니고 있다. 어디까지를 믿어야 할지 도무지 감을 잡을 수가 없다. 여기서는 일본 게임업계의 관계자가 공개한 꽤 신빙성 있다고 판단되는 자료를 공개하고자 한다. 상세한 내용은 아래의 기사를 참고하기 바란다.

| | |
|---|---|
| 메인 CPU | 이타치 SH4<br>64BIT 슈퍼 스케일러 200 Mhz<br>계산능력 350MIPS<br>(1초당 350만개의 연산 가능) |
| 그래픽 액셀레이터 | 통칭 CLX로 불리우는 파워 VR ARC 기술채용 |
| 텍스처 램 | 8메가바이트 SD 램 |
| 최대 텍스처 해상도 | 512×512 (참고로 N64는 64*64) |
| 시스템 램 | 8 혹은 16메가 바이트 S 램 |
| 사운드 램 | 4메가바이트 YAMAHA 사운드 램 |
| 예상가격 | 300-400 달러(새턴의 초기가격과 그다지 차이가 없으나 우리나라의 현 상황으로 볼 때 체감가격은 훨씬 높다.) |

세가는 원래 그래픽 액셀레이터를 미국의 3Dfx사의 제품으로 하려고 하였으나, 최근에 들어 그 노선을 갑자기 변경, NEC의 제품으로 확정하였다고 한다. 이것에 관해 3Dfx사는 세가 본사와 세가 아메리카를 고소했다고 한다. 〈후략〉
- jij web page 인용

이 자료의 수치적인 부분이 사실이 아니더라도 현 개발중인 하드웨어는 상당히 높은 사양을 가지고 있을 것임에는 틀림이 없다. 동시발매 타이틀로 거론되고 있는 버파 3나 버철온 2. 혹은 파이팅 바이퍼스 2도 충분히 가능할 정도로 '현재의' 아케이드용 게임을 완벽하게 재현할 수 있을 것으로 보인다(어디까지나 '현재의' 이다. 아케이드용 게임은 그 동안에도 발전을 거듭할 것이기 때문에…). 현존하는 혹은 개발계획이 발표된 게임기 중에는 최고의 사양을 자랑한다. 물론 아직은 개발 중이지만…

이 멋진 게임들을 집에서 즐길 수 있게 된다고 한다

### 부정하고 싶은 사실

사실대로 말하자면 새턴은 이제 쇠퇴기에 접어들었다. 새턴인에게 많은 즐거움과 괴로움을 주었던 그 기계가 이제는 사그러져 간다는 말이다. 그러나 그 쇠퇴곡선은 메가드라이브 시절처럼 급격하게 떨어지지는 않으리라고 본다. 현재 하드웨어의 보급대수나 보급추이로 볼 때도 그렇고, 발매예정의 소프트웨어들을 보아도 그렇다. 적어도 소문속의 새 하드웨어의 발매시기인 내년 연말까지는 새턴용 소프트가 계속해서 개발될 것이고 세가에서도 그에 관한 지원은 계속해서 할 것이기 때문이다.

### 추억의 게임들

예전의 세가 게임들에 추억을 가지고 있는 사람들

도 많으리라 생각된다. 진동 콘트롤러의 원조격이라 고 볼 수 있는 진동핸들을 채택한 파워드리프트, 새턴에서의 후속작을 목 빠지게 기다리게 했던 판타지 스타 시리즈. 새턴이 완만하나마 쇠퇴의 곡선을 그리고 있는 지금 시기에 발매가 결정된 추억의 대작들은 묘한 감정을 느끼게 한다.

## 파워 드리프트 - 2월 26일(발매중) 3,800엔

현재 유행하고 있는 레이싱 게임에 비하면 어린애 장난으로 밖에 보이지 않는 그래픽과 시스템이 당시에는 사건이라고 할만큼 참신하고 매력적이었다. 새턴용의 파워드리프트는 당시의 매력에 오리지널 요소를 추가 시켜 재탄생된 게임이다. 게임에 박력을 더해주었던 게임음악도 새턴용에 맞게 새롭게 편곡되었다.

새턴용에서는 새로운 그랑프리 모드를 추가시켰다. 그랑프리 모드에서 좋은 성적을 거두면 오리지널 스테이지가 등장한다

다른 차를 추월할 때 플레이어 캐릭터가 환호성을 지른다. 이 때 같이 환호성을 올리는 사람들을 예전엔 자주 목격했었는데…

전투기와 오토바이가 등장했던 보너스 스테이지도 그대로 수록되어 있다

## 판타지 스타 콜렉션 - 4월(예정) 4,800엔

메가드라이브 시절을 풍미했던 판타지 스타 시리즈를 기억하는가? 1987년 12월에 시리즈 첫 작품을 발매, 93년 발매된 네 번째 작품까지 엄청난 인기를 모았던 RPG게임이다. 이번에 발매되는 판타지 스타 콜렉션에는 1편부터 4편까지의 전 스토리가 수록되어 있고 유저를 위한 보너스 차원에서 이제까지 TV에서 방영되었던 광고와 개발중의 일러스트를 감상할 수 있는 모드까지 포함되어 있다

3D의 던전 채택과 여자를 주인공으로 하고 있다는 점에서 당시 참신한 반향을 불러 일으켰던 판타지 스타의 첫 번째 작품이다

89년 3월에 발매된 시리즈 두 번째 작품, 비극적인 결말을 도입, 해피 엔딩으로 일관하던 당시 RPG들과 차별성을 두었다

3라는 이름을 가지고 세상에 나왔지만 이제까지의 얘기와는 좀 떨어진 외전적 스토리를 담고 있었던 제 3편. 주인공의 배우자 선택에 따라 분기가 이루어졌고, 그에 따른 멀티 엔딩이 도입되었다

이제까지 수수께끼에 쌓여있던 판타지 스타시리즈의 모든 의문을 풀어주는 시리즈 마지막 작품 롬팩의 용량적 한계를 넘어서, 다량의 비쥬얼 탑재로 화제를 불러 모았었다

## 갤럭시 포스 2 98년(예정) 가격 미정

10년전쯤에 게임센터에서 볼 수 있었던 게임. 당시로선 드물던 체감머신으로 덩치도 무척이나 컸기 때문에 우리나라 게임센터에는 그다지 많이 설치되어 있지 않았다. 간신히 발견하여 플레이하여도 이리저리 요동치는 체감머신의 위력덕택에 멀미초기증상에까지 이르게 되곤 했다. 체감기능을 삭제하여 게임의 알맹이만(사실 체감기능이 알맹이라고 보는 의견도 많지만…) 여러기종으로 이식되었으나, 그 완성도는 높은 점수를 주기 어려웠다. 그러던 것이 하드웨어의 성능이 비약적으로 발전한 새턴에 이르러 재대로 된 이식이 이루어지게 된 것이다.

멀미 안녕~ 방안에서 즐기는 갤럭시 포스다!

물론 폴리곤을 이용한 3D는 아니지만 이후 게임의 3D화에 가속을 가져온 초기적인 3D 작품이라 말해도 좋을 듯하다

새턴이 언젠가 사라진다고 하더라도 더 이상의 소프트가 나오지 않는다고 하더라도, 우리가 즐겼던 게임들, 즐거웠던 기억은 사라지지 않는 것이다. 새 하드웨어에 마음을 졸이며 현재 발매된, 그리고 앞으로 발매될 게임의 재미를 반감시키는 것이 현명한 일일까?

## 이달의 주목 라인업

### 수퍼 로봇대전 F 완결편

72p

기다리다 못해 쓰러져 가는 이들이여, 조금만 더 참자! 우리들의 숙원 '로봇대전 F 완결편'의 발매일이 확정되었다.

### 악마성 드라큘라 X - 월하의 야상곡

74p

이 게임 하나를 보고 플스가 부러워 잠못들던 이들이 있었다. 이젠 플스 유저들이 배아파 하지는 않을지… 대폭 강화된 악마성 드라큘라가 새턴으로 등장한다.

### 이브 더 로스트 원

76p

루시드모션 기법을 채택, 최고 수준의 애니메이션을 동반한 〔이브〕가 돌아온다. 선과 악을 동시에 플레이하지 않으면 스토리를 완벽히 이해할 수 없다. 그대는 이브를 맞아들일 준비가 되었는가?

SEGA SATURN

드디어 발매일 결정

# 슈퍼 로봇 대전 F -완결편-

목빠지게 기다렸던 「슈퍼 로봇 대전 F -완결편-」의 발매일이 결정되었다. 날짜는 4월 23일이다. 현재 개발 진행도 85%. 이번호에는 지난호에 소개했던 이데온에 관해 좀 더 심층적으로 분석해 보고자 한다. 발매일이 다가옴에 따라 하나씩 풀려나가는 궁금증. 이번에도 어느정도의 궁금증을 풀 수 있을 것이다.

■ 제작사: 반프레스토 ■ 장 르: 시뮬레이션 ■ 발매일: 98년 4월 23일 ■ 발매가 : 6,800엔

## 우리들이 돌아왔다

역시 예상했던 대로였다. 이미 공개된바있는 건버스터와 그룬거스트 이외에 동방불패와의 맞수 갓 건담. 게다가 양산형 뉴건담의 타입을 선택할 수 있고 풀 아머 백식 개조형도 등장한다. 차례대로 살펴보자.

### 나보다 화려하게 등장할 수 있어!

슈퍼 로봇 대전 주인공의 기체인 「그룬거스트」가 모습을 드러냈다. 비행형태, 중전차형태로 변형이 가능한 「그룬거스트」는 「타이탄3」의 개발 컨셉이다.

그룬거스트의 중전차형태인 거스트 랜더

그룬거스트의 비행형태인 윙 거스트

그룬거스트의 모습

### 전작보다 더 세졌다

갓 건담 그리고 명경지수는 도몬을 생각나게 한다. 이번에도 어김없이 등장한다. 기력이 130이 넘어서면 갓 건담은 하이퍼 모드로 변하게 되고 이때부터 갓 건담은 최고의 공격력을 자랑하는 「폭열! 갓 핑거」, 「폭열! 갓 슬래쉬」, 「석파천경권」을 사용할 수 있게된다.

하지만 「석파천경권」은 「신 슈퍼 로봇 대전」에서도 그랬듯이 오의수행 이벤트 후 생기게 된다. 그 이벤트가 시나리오 후반부에 등장한다는 것이 단점이긴 하지만….

샤이닝 핑거의 갓 건담판 히트엔드는 숨은 용용 위주다

샤이닝 건담

한 대 맞으면 뿅가요. '갓 오브 히트'가 빛나는 순간 홍콩이 멀리서 보일 것이다

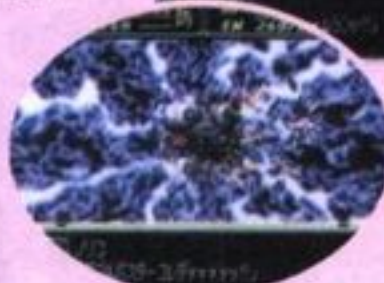
### 한번 선택이 평생을 좌우합니다

최고의 모빌슈츠 뉴건담이 2가지 종류로 분류되었다. 하나는 핀판넬 장착형. 하나는 인컴 장착형이다. 어느 것을 선택해도 상관없다. 다만 인컴 장착형은 뉴타입기능이 없는 올드 타입이라는 것밖에는…. 이래도 인컴 장착형을 선택하겠는가?

이건 무슨 형일까?

## 언제고 톱을 노리는 건버스터

'일당 백'이란 말은 건버스터를 두고 한 말일 것이다. 다부진 체구에서 나오는 엄청난 파워. 괜히 톱을 노리는 것이 아니다. 그러고 보니 탑승자가 노리코잖아! 이번에는 그의 다이나믹한 전투장면을 공개한다.

사번타자 버스터! 홈런입니다

○ 더블 버스터 코레더

○ 이런 미사일 봤나? 버스터 미사일

○ 잠깐, 이것만 쏘자. 버스터 빔

건버스터의 모습

○ 공격해봐, 나 버스터 실드있어

○ 슈퍼 이즈마 킥, 지겹게 많이 나왔다

## 백식이 파워업을 했다

「F」에서는 제일 나중에 얻을 수 있는 것이 이 「백식」이었다. 「백식」은 다 좋은데 맵병기 이외에는 이렇다 할 무기가 없는 것이 단점이다. 하지만 「완결편」에서는 문제가 될 것이 없다. 「백식」이 풀 아머로 파워업해서 등장하기 때문이다. 맵병기 이외에도 강력한 메가 빔포를 장착해 통상 전투에서 충분히 써 먹을 수 있게 되었다. 이제 예전의 후진 「백식」이 아니다.

알보자 마라

## 전설거신 이데온의 비밀을 풀어보자

지난호에 소개된 것처럼 이데온은 이데온 게이지를 사용해 엄청난 파괴력을 가진 '이데온 소드'를 사용한다. '이데온 게이지가 뭔지?', '원작과는 어떤 관계가 있는지?' 알아보도록 하자.

## 이데온 게이지가 뭐지?

인간의 힘으로는 제어가 불가능한 파워를 가진 거대 메카 「이데온」. 그 열쇠를 가진 것은 「이데온 게이지」라 불리는 이데온만의 독특한 시스템이다. 모든 궁금증은 이 「이데온 게이지」 하나면 밝혀지게 된다. 이데온 게이지는 이데온 파워의 원천인 「이데」의 크기가 어느 정도인지 알려주는 것이다. 「이데」가 발동되기 전을 제 1단계, 발동이 진행되는 순간을 제 2단계, 완전히 발동이 된 후를 제 3단계라고 하며 이 상황을 순간마다 체크해 나가야 한다.

제3단계 이데의 발동 완료 이데온 소드의 발동?

제1단계 이데가 발동 준비를 하고 있다

제2단계 이데의 발동 시작이 변화하고 있다

「이데」의 발동이 제 2단계에 이르면 강력한 무기인 「이데온 소드」나 「이데온 건」의 사용이 가능해 진다. 어찌되었든 「이데」의 발동되는 것에 대한 상세한 정보는 아직 밝혀진 것이 없다. 때문에 위에서 말한 「이데」의 상태에 따른 상황이외에 「이데온 게이지」가 완전히 빛나 「이데의 발동」이라고 부를 때의 상황도 아직 밝혀지지 않았다.

○이런게 이무니 못 사용한다

○이데온 게이지가 오른쪽 위에 보인다

이것도 이무니 사용 못한다

○이데온 발동이다

## 너 원작에 대해서 모르지

'로봇 대전 시리즈는 원작을 알고 있으면 그 재미가 배가 된다.' 라는 말은 사실이다. 그만큼 이 로봇 대전 시리즈는 원작의 스토리를 중시하는 게임이다. 그 이유중 하나가 「이데온 게이지」라 불리는 독특한 시스템이 전설거신 이데온에게 있다라는 기본적인 사실이외에 아직까지 게임상에서는 밝혀지지 않은 「이데의 발동」에 관련된 정보는 원작에 있기 때문이다.

원작을 모르면 이해가 안가는 부분도 있을 것이다

## 더 궁금한거 없어?

이번에도 강화파츠는 등장할 것으로 보인다. 프로페런트 탱크나 리페어 키트 그리고 파티마 등은 게임의 밸런스만 조정되면 등장할 예정이다.

그리고 「슈퍼 로봇 대전」 팬들이 가장 기대는 부분이 이벤트 관계일 것이다. 각 캐릭터의 성격에 따른 파티내의 캐릭터 변화라든가, 설득 조건 같은 것. 이벤트만 보자면 원작을 알고 있는 사람이건 모르고 있는 사람이건 별다른 차이는 느끼지 못할 것이다. 하지만 문제는 설득조건에 있다. 이번에는 설득조건을 조금 복잡하게 만들어 스토리 진행에 조금은 긴장감을 준다고 한다.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

거대한 악의 그림자를 떨치고

# 악마성 드라큘라 X 월하의 야상곡

86년 패밀리 컴퓨터를 시작으로 지금에 이르기까지 엄청난 인기와 많은 팬을 확보해 왔던 악마성 드라큘라 시리즈의 최신작이 새턴으로 등장한다. 기본적으로는 PS용 '월하의 야상곡'을 답습하고 있으나, 새턴인만을 위한 독특한 요소가 가득 들어 있다.

■ 제작사: 코나미 ■ 장 르: 액션 ■ 발매일: 98년 4월 예정 ■ 발매가 : 4,800엔

## 늘어난 캐릭터. 다양해진 플레이 스타일

이번에 발매되는 새턴용 역시, 플레이 스테이션에서와 같은 RPG성이 강한 액션게임이다. 주인공이 전투를 거듭하면서 성장해 나가기 때문에 적들을 상대함에 있어서 레벨이 낮을 때와 높을 때의 차이가 발생하게 된다. 따라서 단순한 기술적 플레이만을 계속해서는 게임진행이 벽에 부딪히는 경우가 발생한다. 때에 따라서는 조무라기 적들을 처치해 가며 레벨을 올리는 고행의 시간을 가져야 하는 것이다.

### 새턴용은 이런 것들이 다르다

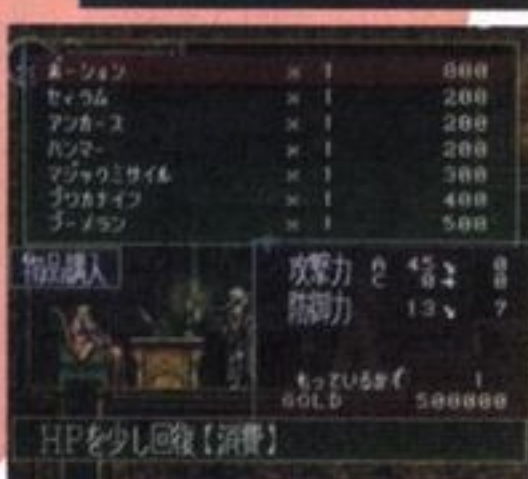
늘어난 활동 공간, 늘어난 적들

앞서 말한 캐릭터들의 플레이가 능 소식 이외에도 또 다른 요소들이 존재한다.

그중 가장 기쁜 소식은 캐릭터뿐만 아니라 악마성의 내부구조에도 변화가 이루어 졌다는 것이다. PS용에서는 존재하지 않았던 두 개의 장소가 추가되어, 새턴인들은 더 넓은 악마성에서의 모험을 즐길 수 있게 되었다. 장소가 넓어진 만큼

게임은 하나의 거대한 던전을 플레이하듯 스테이지의 구분이 없이 진행된다

이것은 스테이지의 구분이 존재하던 전작 XX의 화면

여기저기 산재해 있는 세이브 포인트에서는 세이브와 체력회복이 가능하다

성안 어디에는 상점이 존재한다. 아이템의 구입여부에 의해 게임의 난이도가 크게 변한다

### 알카드

패밀리 컴퓨터용 '악마성 전설'에서 처음 등장, 인간의 편이 되어 아버지인 드라큘라 백작을 쓰러뜨린 바 있다. 다시금

거대해지는 악마성의 힘을 느끼고, 그 힘을 봉쇄하기 위해 악마성으로 향한다. 여러 가지 형태로 변신이 가능하며, 검과 방패를 주무기로 사용한다.

오랜 세월동안 살아온 그는 멋진 백발의 소유자이다. 허름 신장을 연상시키는 복장 또한 멋지다

### 리히터 벨몬드

또 다시 우리 앞에 등장한 드라큘라 헌터 '벨몬드 가문'의 청년. 대대로 내려오는 무기인 채찍을 사용한 공격을 보여준다. 바로 전 작품인 SFC용 '악마성 드라큘라 XX'의 주인공이기도

벨몬드 가문의 채찍은 우리에게 익숙한 무기이다. 스피드가 느린 반면에 사정거리가 긴 특징을 가지고 있다

## 등장인물

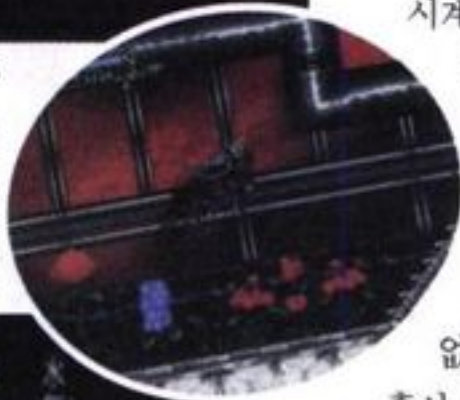
동일작품이라고 볼 수 있는 PS용과의 가장 큰 차이점은 플레이어 캐릭터가 3인으로 늘어 났다는 것이다. PS용에서는 플레이어 캐릭터가 알카드 한 명뿐이었으나 새턴용에 와서는 리히터와 마리아 역시 플레이어 캐릭터로 사용할 수 있게 되었다. 캐릭터뿐만 아니라 각 캐릭터의 복장도 선택이 가능하게 되었다. 플레이어 캐릭터의 선택에 의해 게임의 밸런스도 미묘하게 변한다. 각 화면 왼쪽 위의 게이지가 캐릭터별로 다르게 표시되는 것도 중요체크 사항이다.

○ 여러 가지 무기와 방어구를 장착할 수 있으며 변신, 마법사용이 가능한 캐릭터

등장하는 몬스터들의 종류도 증가하게 되는 것은 당연한 일이다.

○새로 추가된 지역, 지하정원

○이곳은 독을 가진 식물을 연구하는 지역이다. 새로운 화면 속의 알카드가 더욱 멋지게보인다

○PS용에서는 146종류의 몬스터가 등장한다. 물론 새턴용은 그 이상

## 새턴의 시간은 악마성의 시간!

게임진행 중 대리석의 복도에서 커다란 시계를 볼 수 있다. 이 시계가 나타내는 시간에 따라서 게임 진행에 약간의 변화가 이루어지게 되는데, 새턴용 '월하의 야상곡'에서는 새턴의 내장시계와 게임중의 시계를 연동시킬 계획이라고 한다. 기본적으로는 아이템 중 시간대에 따라 효과를 달리 하는 것들을 위한 설정이라고는 하지만, 부가적인 요소의 기대도 빼 놓을 수는 없는 일이다. 밤 아홉시 이후에 플레이할 때만 만나는 몬스터, 몇 시간 이상 플레이해야 열리는 문 등을 만든다면 더욱 깊은 악마성의 세계를 즐길 수 있지 않을까?

게임 중 등장하는 시계이다. 내장시계와 어떤 상관관계를 만들어 낼 것인가

## 늘어난 배경음악

또 한가지 배경음악에 있어서도 그 수를 늘렸다. 새턴용 오리지널 곡과 이전 시리즈의 편곡 작품 등을 합해 8곡 가량이 추가된다고 한다. 이것은 추가된 두 명의 플레이어 캐릭터와 추가지역 때문인 것으로 발표되었다. 음악 하나만으로도 게임의 분위기가 크게 변하는 만큼, 새로운 분위기의 악마성 드라큘라를 기대할 수 있을 듯하다.

예전의 그 음악들이 멋지게 편곡되어 흘러나온다면 그것은 감동 그 자체

PS용 플레이어들의 불만을 적극 수용하여 아이템 사용에도 개량을 실시했다. 홀더에 아이템을 등록해 놓기만 하면 전투중에도 버튼 하나로 사용이 가능하다

### 마리아 라넷드

PC 엔진용 '악마성 드라큘라 X – 피의 윤회곡'에서의 미숙함을 완전히 벗어버리고 한 명의 여전사로 성장했다. 주작, 청룡 등의 소환수를 소환하여 적에게 대미지를 주는 소환술을 사용한다.

맨손으로 싸우는 마리아는 통상공격의 사정거리가 무척 짧을 것으로 판단된다

커맨드 입력을 통해 소환술을 발동시킨다

PC엔진용에서 볼 수 있었던 소환술이지만 본 편에서는 더욱더 강력한 효과를 발휘한다. 그 효과도 공격만이 아니라는데…

화면은 마리아로 플레이할 때의 것이다. 1은 체력, 2는 서브웨폰 사용을 위한 하트의 잔량, 3은 현재 장비하고 있는 서브웨폰, 4는 소환수 소환을 위한 MP의 게이지를 나타낸다

### 이 장면을 기억하십니까?

지금까지 외전을 포함해 13편 가량이 제작된 '악마성 드라큘라' 시리즈. 편수를 더해감에 따라 시스템의 발전이 이루어져 왔고, 그래픽에도 상당의 발전이 있었다. 그 초기작품을 플레이해 보지 못한 독자들을 위해서 예전의 그들의 모습을 공개한다.

리히터의 조상에 해당하는 1편의 주인공. 이런 형태를 하고 있다면 '월하의 야상곡'에서는 몬스터로도 사용하지 못할 듯 싶은데…

믿어지지 않겠지만, 이 둔하게 생긴 것이 알카드

'월하의 야상곡'의 바로 앞 작품에 해당하는 '악마성 드라큘라 XX'에서의 리히터. PS용 '월하의 야상곡'은 'XX'의 최종전투에서부터 시작된다. 새턴용은 과연?

GB용 '드라큘라 전설'에서의 알카드(왼쪽)

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

이브를 기다리는 모든 이에게

# 이브 더 로스트 원

아담이 이브를 기다리듯, 게임기 유저들도 이브를 기다린다. PS 유저들이 패러사이트 이브를 기다리고 있다면, 새턴 유저들은 바로 이 작품 '이브 더 로스트 원'을 기다리고 있는 것이다. 게임속에서 볼 수 있는 것중 최고의 애니메이션을 기대해도 좋다.

■ 제작사: 이마디오 ■ 장 르: 어드벤처 ■ 발매일: 97년 3월 12일 ■ 발매가 : 7,800엔

## 효과적인 애니메이션의 사용이란 바로 이런 것!

'이브 더 로스트 원'에는 높은 퀄리티의 애니메이션이 총 30분 가량 탑재되어 있다. 그러나 아무리 높은 퀄리티의 애니메이션이라 하더라도 게임의 흐름을 끊어버리거나, 불필요한 장소에 삽입된다면 그것 또한 짜증스러운 일이 아닐 수 없다. 효과적인 애니메이션 사용의 표본이 될만한 게임, 바로 이 '이브 더 로스트 원'이다.

본편의 주인공 쿄코를 전편의 주인공 마리나가 차에 실고 어디론가 무서운 속력으로 달려가는 장면. CG 인 장면 보더라도 애니메이션의 전체 화질을 알 수 있다

### 많은 프레임수를 이용한 부드러운 연출

30분정도의 애니메이션은 그다지 긴 것이라고 볼 수 없지만 프레임의 수를 많이 사용, 부드러운 움직임을 만들어 냈다.

많은 프레임을 이용한 게임속의 애니메이션은 부드러움 그 자체이다

### 한가지 사건을 두 명의 시점으로

'이브 더 로스트 원'은 두 가지의 상반된 시점으로 게임을 진행할 수 있다. 사건을 해결하는 쪽인 쿄코와 범행을 저지르는 스네이크 쪽의 시나리오가 그것인데, 같은 애니메이션이라도 두 사람의 입장에 따라 전혀 다른 각도에서 다루어지게 된다. 위의 폭발장면과 연관된 두 사람의 서로 다른 시나리오를 잠시 살펴보도록 하자.

#### 쿄코편

선과 악의 양면을 플레이할 수 있다는 것은 상당히 흥미로운 일이 아닐 수 없다. 여기서는 먼저 선한 편에 서는 쿄코쪽의 시나리오에서 폭발사건이 어떻게 등장하는지를 알아보자.

### 뜻하지 않게 사건의 소용돌이 속으로

쿄코편의 스토리는 쿄코가 자신의 방에서 자고 있는 것에서 시작된다.

본부장의 전화로 잠이 깬 쿄코는 마지막 휴일을 즐기기 위해 월드 임포트 타워로 쇼핑을 간다. 쇼핑센터의 매장을 여기저기 둘러본 뒤 레스토랑에서 식사를 하는 쿄코. 식사를 마친 후 다시 쇼핑을 하기 위해 처음에 들렀던 매장으로 들어서는데…

잠을 깬 쿄코는 샤워를 하고 쇼핑센터로 향한다

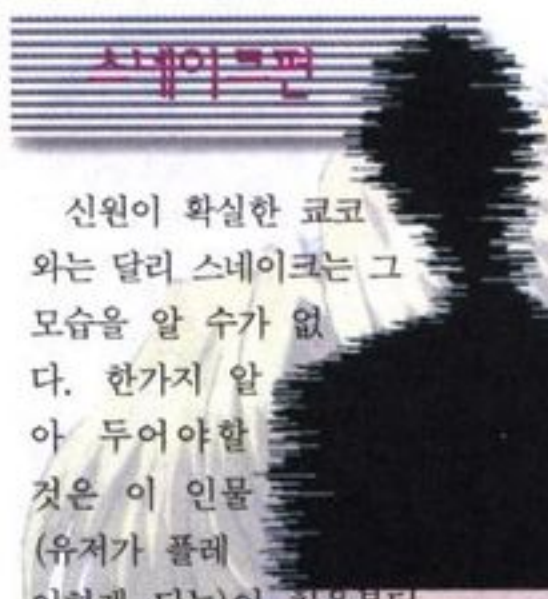
레스토랑에서 컴퍼니언 스즈디를 알게 된다

식사를 마친후 맨 처음에 들어갔던 매장으로 다시 향하는데…

### 폭발사건 발생!

매장에서 옷을 구입하는 순간 원인불명의 거대한 폭발사고가 일어난다. 폭발의 충격으로 의식을 잃어가면서도 방금 산 옷이 못 입게 되어버린 것에 화가 나는 쿄코. 희미해지는 의식속에서 자신의 앞에 사람의 형태가 서있음을 느끼게 된다. 그러나 쿄코는 그 인물의 얼굴을 확인하지 못하고 그대로 의식불명에 빠져버린다.

○옷을 구입하자마자 거대한 폭발이 일어난다

○○폭발후 쿄코는 한사람의 형태를 보게 되는데…

## 스네이크편

신원이 확실한 쿄코와는 달리 스네이크는 그 모습을 알 수가 없다. 한가지 알아 두어야할 것은 이 인물(유저가 플레이하게 되는)이 처음부터 스네이크였던 것이 아니라는 점이다. 여기서는 수수께끼의 이 인물이 바라보게 되는 폭발사건과 이 인물이 스네이크가 되기까지의 과정을 알아보도록 하겠다.

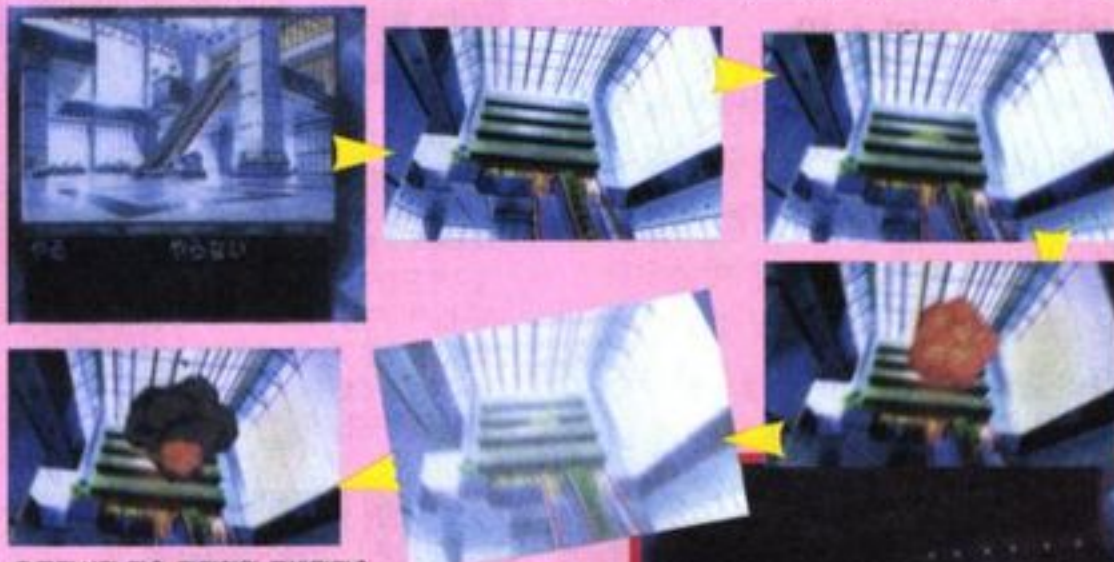
## 악의 구렁텅이로

통신망에서 얻은 정보로 만든 폭탄

가방속에 폭탄을 숨긴 뒤 숙녀복 매장에 놓고 나오는 것으로 모든 일이 끝난다

스네이크편은 월드 임포트 타워에서 시작되게 된다. 플레이어 캐릭터(아직은 스네이크가 아닌 미지의 캐릭터)는 충동적인 호기심으로 이 빌딩에 폭탄을 설치하려고 한다. 통신망에서 폭탄의 제조법을 손에 넣은 이 인물은 스스로 폭탄을 만들어 빌딩에 잠입한다. 몇번이고 실행을 망설이다가 결국엔 숙녀복 매장에 폭탄을 설치하게 된다.

## 예상외의 대소동

플레이어는 숙녀복 매장에 폭탄을 두고 나온 뒤 멀리서 폭파장면을 목격하려 한다. 예상대로라면 조그마한 폭발로 사람들이 깜짝 놀라게 될 것이고, 이 인물은 멀리서 그것을 바라보며 혼자서 만족의 웃음을 짓게 될 것이다. 그러나 예상했던 것과는 전혀 다르게 빌딩전체가 흔들릴 정도의 대폭발이 일어나게 되고, 작은 소동을 일으킨 뒤 도망가려고 했던 본래의 계획을 뒤로하고 자신이 폭탄을 설치한 장소에 되돌아가 보게 된다.

○폭파시킬 것을 결정하면 폭발장면은 애니메이션으로 진행된다. 예상밖으로 큰 폭발이 일어나게 되자 폭탄을 설치한 본인도 놀라게 된다

○자신의 행동에 놀란 인물은 늦은 후회를 해보지만…

## 운명의 만남

폭탄을 설치했던 장소, 여성의류 매장에 돌아와 보니, 이미 처참하게 폭파된 상태였다. 자신이 만든 폭탄이 너무도 강력한 위력을 가지고 있었음에 망연자실해 있던 중 생존자가 있는 것을 발견하게 된다. 그녀는 바로 또 한명의 주인공인 쿄코. 부상자를 보고는 다시 한번 자신이 엄청난 짓을 했다는 것을 알게된 인물은 황급히 자리를 떠나 버린다.

검게 그을어버린 상점 안에는 한 명의 여인이 쓰러져 있었다

## 감당하지 못할 거대한 사건

범행을 저지른 후 아무렇지도 않게 같은 빌딩내의 국수집으로 향한다

자신이 저지른 일이 너무도 거대함에 충격을 받고, 도망치던 인물은 타워내의 국수집으로 몸을 피한다. 거기에서 아무렇지도 않은 듯 사람들과 이야기를 나눈 뒤, 거리로 나오지만 정처없이 거리를 배회하게 된다. 여기저기 떠돌던 도중에 공원에서 청년의 사체가 발견되었다는 이야기를 듣게 된다. 안정이 될 때까지 방황하던 인물은 저녁이 되어서야 집으로 향한다.



공원에서 청년의 사체가 발견되었다는 이야기를 듣게 된다. 본인과는 아무런 상관이 없는 이야기지만…

## 아도니스와의 조우, 그리고 스네이크로…

집으로 돌아온 인물은 자신이 실수를 한 것은 아닐까 하는 마음에 정보를 얻었던 컴퓨터앞에 앉는다. 그때 갑자기 컴퓨터 화면에 나타난 것은 이상한 분위기의 곰인형이었다. 누군가에 의해서 보내진 곰인형 모양의 보이스 메일인 것이다. 자신을 아도니스라고 밝힌 곰인형은 타워에서의 사건을 속속들이 알고 있었다. 아도니스는 이 인물에게 악의 사도인 스네이크가 되라고 명령한다. 자신의 말을 듣지 않으면 범행일체를 경찰에 고발하겠다는 협박의 말과 함께…

○범인은 집에 돌아와서 폭탄의 위력을 다시 한번 회상한다. 단순한 충동으로 벌인 일치고는 너무나 커다란 사건이 되어버렸다

○"혹시 재료 배합에 문제가?"라는 생각에 컴퓨터 앞에 앉았을 때, 한통의 보이스 메일이 도착한다



○사건을 경찰에 알리겠다고 협박해 오는 '아도니스'. 사건의 전모를 알고 있는 자가 자신 이외에도 있다는 말인가?

| 그래픽 |
|---|
| 캐릭터 |
| 흥미도 |
| 독창성 |

시나리오 2 전격공개

# 샤이닝 포스 3 -시나리오 2-

아직도 시나리오 1을 플레이하고 있는 게이머가 있다면 클리어를 서두르자. 제 2시나리오의 사항들이 속속 공개되고 있기 때문이다. 예고된 대로 전 3편의 시나리오로 이루어지게 될 빛의 군대 '샤이닝 포스 3'의 제 2시나리오에 관한 정보이다.

■ 제작사: 세가 ■ 장 르: RPG ■ 발매일: 98년 봄 ■ 발매가 : 4,800엔

## 제국측의 관점으로 펼쳐지는 세계

시나리오가 3부로 나누어진 만큼, 방대한 스토리를 자랑하는 샤이닝 포스 3. 지난 회에 해당하는 「시나리오 1」에서는 아스피니아 공화국측의 입장에서 스토리가 진행되었다. 그러나 시나리오 2에서는 메디온 왕자를 주인공으로 한, 데스토니아 제국이 이야기의 중심이 된다. 각 시나리오를 플레이하면서 가장 중요시해야할 것은 각 시나리오간의 '싱크로니시티(동시성)'이다. 즉, 시나리오 1의 플레이어의 행동이 시나리오 2에 영향을 미친다는 뜻이다. 어떠한 부분이, 어떠한 방식으로 영향을 주게 될지 아직까지는 미지수지만 상당히 기대가 되는 부분이다. 참고로 덧붙이자면, 시나리오 1을 플레이하지 않고서 시나리오 2를 플레이하는 것도 가능하다고 한다. 단지 두 시나리오간의 간섭현상이 발생하지 못하게 되므로 제작사측에서 만들어 놓은대로 스토리가 진행되게 된다. 실제 발매까지는 아직 다소의 시간이 남아 있으므로 미리 시나리오 1을 플레이해 보는 것은 어떨까? 자신만의 샤이닝 포스를 즐기기 위해서 말이다.

시나리오 1에서 메디온이 등장했던 것을 기억하고 있는가?

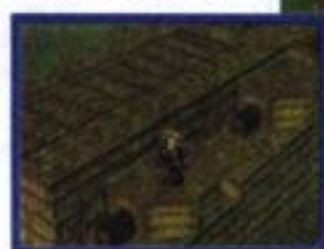
### 전투는 박력 그 자체!

스토리와 캐릭터도 중요하지만 전투를 빼놓고서 샤이닝 포스를 이야기하는 것을 무척이나 어려운 일이다. 그림을 보면 알 수 있겠지만 공개된 몬스터들은 전작에서는 등장치 않았던 것들이다. 제작자의 말에 따르면 물위에서의 전투도 준비되어 있다고 하는데…

이런 몬스터를 본 일이 있는가? 새로 등장하는 몬스터 가개일

이 몬스터의 이름은 '시저스 크랩', 이름이나 모양을 봐서는 바다에 사는 생물인 듯한데…

### 새로운 이동수단

시나리오 2에서는 전작에서 등장하지 않았던 새로운 이동수단이 등장한다. 마치 나무로 만든 탱크같은 모양을 하고 있는 이 이동수단은 그 크기부터가 심상치 않다. 시나리오의 어느부분에 등장할지는 아직 밝혀지지 않았지만 기대가 되는 부분이다.

∞캐릭터와의 크기를 비교해 보라

### 주인공과 그의 동료들

**메디온**
데스토니아 왕국의 제3왕자인 메디온은 서자인 탓에 왕자이면서도 왕자의 대접을 받지 못하고 있다. 그러한 환경에서 성장했음에도 불구하고 강인하면서도 부드러운 성격을 가진 청년이다.

**캠벨**
제국군에서도 손꼽히는 실력자라고 인정받고 있는 캠벨은 황제에게 메디온을 보필할 것을 명받는다. 캠벨 역시 귀족이면서도 낮은 대접을 받고 있는 입장이어서 메디온과는 형제 이상의 관계를 맺게 된다.

**우류드**
호비트족의 승려로 신테시스와는 어릴적부터 알고 지내는 사이이다. 막가는 성격의 신테시스를 막을 수 있는 것은 자신뿐이라고 생각하고 있지만, 실제로 그녀를 막은 적은 한번도…

**그랜스탁**
드래곤 뉴트족이라는 진귀한 종족의 소속이다. 전설의 용족의 피를 이어받고 있는 듯하며, 예전에는 그 힘을 전쟁에서 발휘했었다고도 전해진다. 메디온의 보호자역을 황제에게 명받아 행동을 같이하게 된다. 언제나 먼발치에서 메디온을 지켜보고 있다.

**신테시스**
마을에서 우류드와 소동을 일으켜 곤란에 처해 있는 것을 메디온이 구해준 뒤로 메디온의 뒤를 쫓는다. 마법을 사용하는 말괄량이 엘프아가씨이다.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

공포가 다가온다!

# 더 하우스 오브 더 데드

게임센터에서 공포와 놀람을 만끽하게 해주었던 '더 하우스 오브 더 데드'의 발매가 눈앞으로 다가왔다. 놀라면서도, 무서워 비명을 지르면서도 멈출 수가 없는 게임! 새턴용 '더 하우스 오브 더 데드'의 스테이지 1을 미리 플레이 해보자.

■ 제작사: 세가 ■ 장 르: 슈팅 ■ 발매일: 3월 26일 ■ 발매가 : 5,800엔

## 더 하우스 오브 더 데드란?

'무서울 때엔=방아쇠를 당긴다.'는 등식으로 게임센터에 무수한 비명을 만들어 냈던 세가의 건슈팅 게임이 드디어 등장한다. 떼지어 몰려오는 좀비들을 향해 총을 난사하며, 적에게 위협받고 있는 인질들을 구해내는 것이 이 게임의 기본적인 게임 진행 방식이다. 새턴용에서 역시 마구 쏴대면서 느낄 수 있는 통쾌함이 그대로 재현된다. 그리고 이 게임의 큰 특징인 진행상의 분기 역시 건재하다. 예를 들어 특정장소에서 좀비에게 대미지를 입었는가 아닌가에 따라서, 혹은 게임 중 등장하는 인질을 구했는가 못 구했는가에 따라서 게임의 진행이 미묘하게 변하게 된다. 물론 최종적으로 이르는 도착점은 같지만 선택되는 길에 따라서 난이도가 크게 바뀌게 되는 것이다.

지난번에 소개한 것과 마찬가지로 좀비들의 피 색깔이 초록색이 되어있다. '가정용이기 때문에'라고 제작사에서는 말하지만, 초록색이 더 험악하게 보이는 것은 아닐지…

실과 피가 튀는 것을 보려고 이 게임을 즐기는 사람도 다수 있다고 한다

## 스테이지 1의 소개

### 연구원들을 구하라

주인공 로건은 닥터 큐리안의 저택을 조사하기 위해 차를 몬다. 도착하자마자 주인공의 눈에 들어 온 것은 좀비들에게 습격당하고 있는 연구원들이었다. 좀비들로부터 연구원을 구해내는 것이 가장 먼저 주어진 임무이다. 자칫 잘못해서 연구원을 공격하게 되면 주인공의 생명이 한 칸 줄어들게 된다. 한 덩어리로 뭉쳐있는 좀비와 연구원을 구분해서 사격하기는 좀처럼 쉬운 일이 아니지만, 어려운 일인만큼 연구원을 구해냈을 때 그만큼의 보상을 받게 된다(주인공의 생명을 일정치 회복시켜준다). 저택 입구 주변의 적들은 그다지 강력하지 않으므로 남은 총탄에 신경을 쓰면서 편안하게 플레이하자.

저택 정원에 쓰러져 있는 여인은 주인공의 약혼녀 소피이다

갑자기 나타난 괴물에게 소피는 어디론가 끌려가 버린다

계속해서 공격해 오는 좀비들

### 저택 안으로

저택 안의 적들은 입구나 정원에서 마주친 좀비들보다 강력하다. 원숭이의 모습을 한 날쌘 좀비, 뱀의 모양을 한 좀비, 전기톱을 들고 공격해오는 덩치 큰 좀비 등의 여러 가지 패턴의 적들이 주인공의 가는 길을 방해한다. 또한 저택 안에서는 좁은 복도나 통로에서의 전투가 갑자기 일어나게 되어, 뜻하지 않은 대미지를 입게되는 경우가 발생한다. 대미지를 입었을 때를 대비, 연구원을 구출해내어 체력을 모아두는 것이 공략의 포인트이다. 소피의 목소리를 좇아서 진행하다 보면 곧 보스캐릭터와 만나게 된다. 보스는 두꺼운 갑옷을 입고 있는 좀비. 빨리 쓰러뜨리고 연인 소피를 구해내자.

좁은 복도에서 전기톱을 들고 등장하는 좀비. '몽'의 영향을 받은 것일까?

연구원을 구하면 체력을 늘릴 수 있다

약혼녀 소피 발견!

소피를 노리고 있는 듯한 보스 좀비. 한 손에는 청룡언월도를…

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

프롤로그와 캐릭터 대공개

# 드래곤 포스 2 -신이 떠난 대지에

기존에 발매된 여러 가지 게임들이 대규모의 전투를 표현하려 노력해 왔지만 이 드래곤 포스보다 더 박진감 있는 대규모의 전투를 재현한 게임은 없으리라고 본다. 성룡의 8검사의 힘을 이어 받은 8인의 군주들이 펼치는 새로운 드래곤 포스의 세계로 떠나보자.

DRAGON FORCE II -神去りし大地に-

■ 제작사: 세가 ■ 장 르: 시뮬레이션 ■ 발매일: 3월(예정) ■ 발매가 : 5,800엔

## 드래곤 포스의 역사가 또 다시 시작된다

전작 드래곤 포스의 주인공이었던 8검사들의 피를 이은 전사들이 500년의 세월의 흐른 레젠드라 대륙에서 일어서고 있다. 팬이라면 게임의 발매에 앞서 사전정보를 얻어놓아야 하지 않을까? 여기에 게임의 프롤로그와 중심인물의 프로필을 소개한다.

## 그들의 힘을 이어받은 8인의 군주들

### 웨인 (토파즈 왕국)

토파즈 왕국은 오랜 전란의 시기를 거쳤다. 힘에 의한 정권다툼, 강한자가 정권을 차지한다라는 것이 이 나라에서는 당연한 진리처럼 여겨져 왔다. 이런 분위기를 참지 못한 그는 자신과 뜻을 같이 하는 자들을 모아 의적단을 만들어, 마을 사람들을 지키는 일에 힘을 쏟고 있다.

### 티니스 (트레드노아)

부친인 레녹스왕이 행방불명이 되자 갑자기 왕위를 계승하게 되었다. 깊은 산속에서 천진난만하게 성장한 시니스는 생기발랄한 소녀로, 마법과 검을 다루는 기술이 꽤나 능숙하다. 행방불명이 된 아버지를 찾는 것을 현재의 가장 큰 목표로 하고 있다.

### 아델바하 (트리스탄)

트리스탄의 대부분 사람들이 그렇듯 아델바하도 예민한 지성의 소유자이다. 맨 얼굴은 온화한 신사이지만, 실험도중 부인과 아이를 잃은 후부터 무서운 가면을 쓰고 냉혹한 전사로 돌변했다.

### 곤고스 (보작 왕국)

보작는 좁고 폐쇄적인 생활을 하는 부족국가이다. 곤가스는 당연히 왕위를 계승할 것으로 간주되어 무척이나 오래전부터 왕위를 위한 수행을 쌓아왔다. 자연을 지키는 것이 사명이라고 생각하고 있으며, 자신의 사명에 충실히 임하고 있다. 전편에 등장한 곤고스의 직계자손인 만큼 조상 곤고스와 많은 점이 닮았다. 다른 점이 있다면 세월이 흐르면서 숲의 민족의 몸도 진화하여 신장이 커졌다는 것

### 바즈 (펜드라이아 왕국)

마족의 왕족과 인간 사이에서 태어난 바즈는, 상냥한 어머니 아래서 자라난 탓에, 주변 사람과의 성격에 큰 차이를 보인다. 외부인과의 접촉을 바라지 않는 그는 홀로 자성의 폐허에서 살아가고 있다. 그러던 중 흉폭한 왕 델시아의 계속되는 악행을 참지 못하고 일어선다.
마족과 인간과의 사이에 있는 자신의 입장에 대해 늘 고민하고 있다.

### 에이렐즈 (하이랜드 왕국)

에이렐즈의 나이 다섯살 때 몸이 약한 그의 어머니는 세상을 떠났다. 부친 라이문트는 자신의 아들에게 신경을 거의 쓰지 않아 에이렐즈는 유모인 마리아와 5살위의 누나인 시린의 손에 의해 키워졌다. 현 하이랜드 왕국의 왕이다.

### 레니 ([illegible])

레니는 강한 힘을 가지고 있지는 않지만 티리스의 직계 자손이라는 숙명 때문에 왕위에 오르게 된다. 작은 몸집에 마른, 미인 타입의 여성이다.

### 카에데 (이즈모 왕국)

자신의 아이를 강하게 키우려는 부모의 뜻에 따라 어린시절부터 부모와 별거하며 힘을 길러온 카에데는, 자신의 힘만으로 자신의 인생을 개척해 나간다. 20세가 되던 해에는 왕위를 계승할 정도의 추진력을 보인다. 약점이라면 멋진 남자에 약하다는 것

### 프롤로그

여신 아스테아의 가호로 성스러운 용 '하스갈드'의 힘을 얻은 웨인, 티리스, 곤고스, 미카즈키, 레온, 쥬논, 레이너트, 골다크 등의 여덟 검사는 사악한 신 마두르크를 쓰러뜨리고 레젠드라 대륙의 평화를 이루어 냈다. 그와 함께 여신 아스테아도 인간의 대지를 떠났다. 사람들은 돌아온 자기 나라의 영웅들을 떠받들고, 환대하여 맞아들였다. 각 나라들마다 평화의 노래가 울려 퍼졌고, 레젠드라 대륙은 번영의 길로 접어들었다.

그러던 어느날, 전설의 8검사들은 역사의 무대 위에서 사라져 버렸다. 그들의 활약상을 '전설'로 남긴채…

**그리고 500년의 세월이 흘렀다**

여덟 검사의 시대는 먼 과거의 시대가 되어 문헌에서나 간신히 그 흔적을 찾을 수 있을 정도로 사람들에게서 희미해져 버렸다. 또한 여덟 검사가 사라진 그 이후의 수십년간은 어떠한 문헌에도 그 기록이 남아있지 않은 공백의 시대로 남아 있었다.

사람들은 너무도 오래동안 계속된 평화에 나태해져 있었고, 각 나라에서 전쟁의 불씨들이 조금씩 그 모습을 드러내고 있었다. 증오와 살육, 슬픔과 원한들이…

그것은 마치 레젠드라 대륙에 닥쳐올 대혼란의 예고편과도 같은 것이었다.

| 그래픽 |
|---|
| 캐릭터 |
| 흥미도 |
| 독창성 |

왕가의 보물을 둘러싼 미스테리

# 프린세스 퀘스트

프린세스 퀘스트는 딜마 법왕국의 보물을 둘러싼 도난사건의 해결을 목적으로 하는 게임이다. 주인공은 도난사건의 조사를 맡은 무사로, 용의자들과의 대화를 통해 혹은 던전속에서의 조사를 통해 범인을 색출하고 사건을 해결하는 임무를 맡게 된다. 스토리의 일부를 여러분에게 소개한다.

■ 제작사: 인크리먼트P ■ 장 르: RPG ■ 발매일: 3월 19일 ■ 발매가 : 5,800엔

## 왕자의 대관식을 방해하는 자의 정체는?

딜마 법왕국 왕자의 대관식을 며칠 앞두고 왕위계승에 절대적으로 필요한 왕가의 보물이 도난당한다. 딜마 왕국의 여왕인 마드리느는 사건의 해결을 위해 검사 브라우니에게 도움을 청하게 된다. 브라우니가 사건 해결을 위해 파견한 것이 바로 주인공인 위로우이다. 마드리느는 위로우에게 사건의 발생과 아들인 왕자가 책임을 느끼고 조사에 뛰어들려 하고 있다는 것을 전한다. 명목상으로는 왕자의 보디가드로 성에 머물면서 사건의 진상을 밝혀 가는 것이 주인공에게 던져진 임무이다. 가장 먼저 용의자로 떠오른 인물들은 딜마국에 머물고 있는 이웃나라의 공주들이다. 왕자의 대관식을 방해하는 자의 정체는 과연?

사건해결을 위해 파견된 위로우를 저지하는 성문의 경비병

마드리느가 주최하는 여성만의 다과회. 이웃나라의 공주들 모두 수상한 점을 가지고 있다

공주들과의 대화에서 단서를 찾아야 한다

## 정령궁으로

사건조사중 왕자가 성의 깊은 곳에 있는 정령궁으로 향했다는 소식을 듣게 된다. 왕자비가 되기 위해 이 나라에 와 있던 공주들과 왕자의 보호임무를 가지고 있는 위로우는 정령궁으로 향한다.

통상의 필드와는 달리 정령궁 내부는 3D던전의 형태를 취하고 있다

OO도중에 경비대원 세리와 마론을 동료로 얻을 수 있다.

## 등장인물

### 위로우

주인공인 위로우는 본래 남자이다. 그런데 어떠한 방법을 사용하면 여자가 되기도 한다. 여자일 때와 남자일 때 진행할 수 있는 이벤트의 차이도 존재한다. 남자일 때는 검을 주무기로 사용하고 여자일 때는 마법을 주무기로 사용한다.

이것이 주인공의 본래 모습

여자로 변했을 때의 이름은 '윌'

### 카스타드

자연과의 조화를 중시하는 나라, 라리안의 공주. 이 나라의 국민들은 자연과 친한 덕인지 여러 가지 동물들을 불러내는 소환술에 능하다. 그러나 유독 카스타드 공주만은 마법에 능숙지 못하다

### 제라드

검술과 무술을 국가의 기본으로 하고 있는 소디렉스 왕국의 공주. 검술과 무술에 능해 여자답지 못하고 기가 세게 보이지만 어딘가 여자다운 구석을 가지고 있다

### 판나코타

고대로부터 내려온 '기계'를 연구, 독자적인 문명을 구축해온 기프리아 왕국의 공주. 독서와 연구가 취미이자 특기인 그녀 역시 나라의 분위기 탓인지 명석한 두뇌의 소유자이다

### 체로스

강력한 공격용 마법인 흑마법을 주로 연구하고 있는 나라, 로우레스 왕국의 공주. 마법의 힘을지니고있는마법아이템들은 주로 이 로우레스 왕국에서 생산된다. 카스타드와는 달리 흑마법에 능하다

### 밀피유

회복과 치료를 주로 하는 백마법. 그 백마법을 주로 연구하는 노스랜드 왕국의 공주이다. 5인의 공주중 가장 얌전할 듯한 분위기를 가지고 있지만, 실제로는 호기심 왕성한 모험가 타입이다

| 그래픽 |
|---|
| 캐릭터 |
| 홍미도 |
| 독창성 |

## 스포츠

■세가 ■3월 19일 ■5,800엔

### 프로야구 그레이티스트 나인 '98

98년도 시즌개막에 맞추어 발매되는 그레이티스트 나인 시리즈 '98. 새롭게 만들어진 '직접참가 모드'를 통해 진짜 선수가 된 기분을 느껴 볼 수 있다.

## 격투액션

■SNK ■3월 26일 ■5,800 엔

### 더 킹 오브 파이터즈 '97

게임센터의 열기가 채 가시기도 전에 등장하는 킹오파 시리즈의 최신작품을 새턴으로 즐기게 되었다. 개성강한 캐릭터들로 가득한 게임인 만큼 큰 즐거움을 줄 것이 예상된다.

■캡콤 ■4월 16일 ■7,800엔(램팩 포함)

### 뱀파이어 세이버

캡콤의 4MB 램팩용 게임. 그 2탄은 뱀파이어 세이버로 결정되었다. 이미 4MB 램팩의 위력은 증명이 되었으므로 설명할 필요가 없을 듯하다. 무적의 다크 스토커의 일원이 되어보자.

■게임뱅크 ■3월 하순 ■5,800 엔

### 사이킥 포스

초능력자들의 전투를 그리고 있는 게임이다. 3D격투의 장을 평면에서 입체로 끌어올리는데 기여한 작품이기도 하다. 게임 자체보다도 캐릭터 디자인에 높은 점수를 주고 싶다.

## RPG

■컴파일 ■4월2일 ■5,800엔

### 두근두근 뿌요뿌요 던전

뿌요뿌요랜드라는 가상의 놀이동산을 무대로 펼쳐지는 던전형 RPG. 마도물어로 게임계에 데뷔했던 캐릭터들이 고향이나 다름없는 장르로 돌아왔다. 플레이할 때마다 모습을 바꾸는 던전을 어떻게 공략할 것인가?

■빅터 ■3월26일 ■6,800엔

### 던전 마스터 넥서스

서양게임의 분위기를 물씬 풍기는 그래픽을 보여주는 리얼타임RPG, 던전 마스터의 최신작이다. 전작은 16비트 게임기시절 각 기종에서 많은 판매량을 기록했을 만큼 인기를 끌었었다. 과연 새턴용에서의 완성도는?

## 시뮬레이션

■반다이 ■4월 9일 ■6,800엔

### 기동전사 건담 - 기렌의 야망

꾸준히 등장하는 반다이 건담 시리즈의 하나이다. 플레이어는 지온군이나 지구연방군의 총수가 되어 '일년전쟁'을 진행해야 한다. 플레이어의 진행방식에 의해 또 다른 역사를 만들 수도 있다는데…

■키드 ■3월 12일 ■6,800엔

### 피아 캐럿에 잘 오셨습니다

'피아 캐럿~'의 발매가 임박했다. 새턴용으로 이식되면서 다소의 장면삭제와 수정이 가해졌지만 게임의 스토리상에는 아무런 하자가 없다는 것이 제작사측의 주장이다. 수정에 대한 보상인지 새턴만의 오리지널 캐릭터도 준비되어 있다.

■유미디어 ■98년 봄(예정) ■미정

### 제복

발매일이 올 봄이라는 것 이외에는 아직 많은 것이 베일에 가려있는 '제복'. 제목에서 느낄수 있는 18세 이상의 분위기와는 달리 전연령 플레이 가능의 게임이다. 여러 가지 제복을 입은 미소녀들과의 만남을 기다려 보자.

## 레이싱

■타카라 ■3월(예정) ■5,800 엔

### 초로Q 파크

귀여운 꼬마자동차들을 운전하여 레이싱을 펼쳐보자. 차종도 다양하고 이제까지와는 다른 조작감을 가지고 있어 레이싱 팬들에게는 또 다른 잔재미를 선사할 것으로 보인다. 실제로 초로Q를 가지고 놀았던 세대의 사람들에겐 빼놓을 수 없는 구입후보일 것이다.

■강담사 ■미정 ■5,800엔

### 이니셜 D

만화책으로 먼저 국내에 소개되어 다수의 팬을 확보하고 있는 이니셜 D의 발매일이 예상보다 늦어질듯 하다. 기간이 연장된 만큼 충실한 내용으로 발매될 것을 기대해 본다.

## 어드벤처

■에닉스 ■3월 하순(예정) ■7,900 엔

### 리븐 (The sequel to myst)

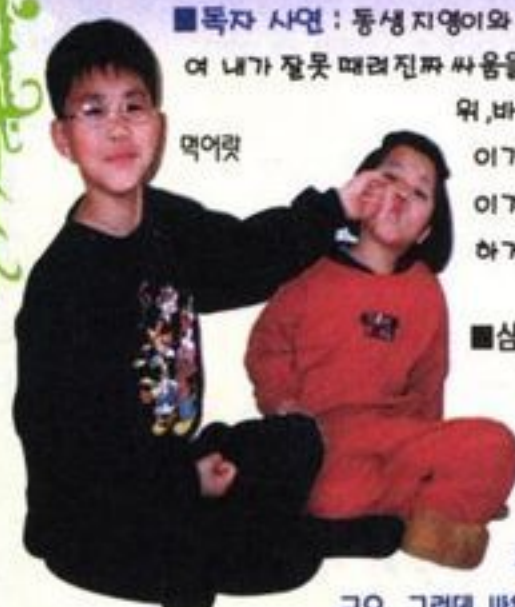
PC용과 타기종으로 이미 높은 판매고를 올린바 있는 MYST의 후속 작품. 디스크 5장에 가득한 7000장 이상의 화면은 어드벤처를 즐기는 게이머에겐 좋은 선물이 될 것이다..

SS반

# 졸업식

이제 SS반이라는 이름도 마지막인것 같아요. 여러분을 졸업시키고 이제는 새로운 이름으로 여러분들을 다시 만나려고 해요. 좀더 어른스러워진 모습으로 '새턴人'이라는 문패를 걸고 여러분들을 만나려고 합니다. 이제 전과 같은 약한 모습('게임기가 고장났어요', '친구와 화해할래요.')같은 사연을 보내지 말고 졸업을 한 만큼 독자 여러분도 좀더 어른스러워진 모습으로 만나고 싶어요. 그리고 멋진 그림도 부탁드릴께요. 마지막으로 여러분에게 선사하는 졸업앨범입니다. 그럼 안녕.

**수상내역**

- 최우수상 : 2000점
- 우수상 : 1500점
- 장려상 : 1000점
- 아차상 : 500점
- 애국지사(?) 상 : 500점

## 최우수상

■독자 사연 : 동생 지영이와 싸움놀이(?)를 하여 내가 잘못 때려진짜 싸움을 했다. 그래서 가위, 바위, 보를 하다 사이가 좋아졌고 내가 이겨서 한 대를 통쾌하게 때렸다.

먹어랏

■심사평 : 동생의 환상적인 표정이 압권이군요. 몰의 붕권을 연상시키는 운군의 일격. 겁나게 재미있군요. 그런데 싸움을 하다 가위, 바위, 보를 하면 화해가 된다니…. 할말이 없습니다. 최우수상입니다.

## 우수상

■독자 사연 :없음

■심사평 : 참 오묘한 사진이네요. 먼저 굉장히 냄새가 나서 얼굴을 똑바로 들고 사진을 볼 수가 없어요. 이점 양해해 주세요. 그런데 사연이 없으니 이게 무슨 자세인지 모르겠군요. 뭘 갈구하는지…. 굉장히 뭔가에 굶주린 사람처럼 보입니다. 변X라는 건 아닌데…. 그래도 이 생각이 머리를 떠나지 않는군요. 자세히 보면 농구공을 골대에 넣으려는 폼 같은데 이 큰 공을 넣을 골대가 방에 있을리는 없고, 머리가 터지려고 하네요. 다음에 설명을 부탁드립니다. 이 사진에 대한 해명없으면 전 계속 민섭군을 변X로 볼 겁니다. 어쨌든 우수상입니다.

오호홋! 이게 란마의 펀더이니어

## 장려상

■독자 사연 : 안녕하십니까? 갑자기 재미있는 사진(?)을 보내라고 그러시길래 집에 있는 모든 앨범창고에 쌓인 것까지 찾아겨우 이 사진을 찾아냈습니다. 집에 재미있는 사진이 별로 없더군요. 집 꼴이저 때문에 지저분하게 되었더군요. 치우고 있는데 엄마가 오셔서 이게 뭐냐고 하시며 저는 엄마에게 상당히 혼났습니다. 맞으면서 찾은건데 꼭 뽑아 주셔야 해요.

■심사평 : 이 아름다운 몸매. 보는 순간 전 매우 당황했습니다. 늠름해 보이는 기상과 멋진 가슴(?), 황홀한 똥배. 아래 팬티는 입으셨나요. 이것이 매우 궁금해요. 앗 입으셨군요. 그런데 저 흰 물체는 양초맞죠? 이 사진은 의문 투성이에요. 일단 어설픈 연출이 맘에 들었습니다. 제목을 '잠자리 채 들고 조나?'라고 정했지만 개인적으로는 '오~ 놀라워라.' 정하고 싶네요.

잠자리 채 들고 조나?

## 아차상

■독자 사연 :없음

■심사평 : 사진을 보고 접훈장 앞으로 온 것인줄 알았습니다. 옆에 계신 분이 친할아버지신가보죠. 처음에 이 사진을 보고 할아버지가 인형인 줄 알았습니다. 수염이 너무 멋져서…. 할아버지가 정말 멋지시네요. 주위에 있는 아이들은 누군지? 왠지 이 사진을 보고 있으면 옛날 제가 할아버지와 지냈던 시절이 아련히 떠올라 조금은 숙연해집니다. 부럽습니다. 하지만 사진이 잘 안나온 관계로 아차상입니다.

할아버지와 나

## 애국지사 상(?)

■독자 사연 :독자 사연 :월드컵 예선때 찍은사진인데 워낙 제가 축구 팬이라 집에서 태극기를 들고 응원을 했습니다. 그때문에 사진도 폼나게(?)찍었습니다. 이 사진에서 멍청한 얼굴로 태극기를 들고 있는 남자가 바로 저이고 옆에 조금 통통한 여자 아이가 제 동생입니다. 사진 설명은 이쯤이면 됐죠.

■심사평 : 이 사진을 보니 '붉은 악마'가 생각이 나는군요. 저도 '붉은 악마' 중 한명이었는데…. 그때 생각이 막 떠오르는군요. '꽃가루는 45도, 종이폭탄은 60도' 이 문구 아시는지?
참 사진을 자세히 보니 지운군은 눈이 동그랗네요. 꼭 뭐에 놀란 표정같아요. 무서워요?
훗! 거짓말도 보인다구요. 점점 이야기가 길어지는군요. 여하튼 전 지운군의 사진을 보고 애국지사 상(?)을 만들었습니다. 특별상이지요. 나라사랑하는 마음 변치않길 바랍니다.

우리나라가 세계중심이 될거에요

## 공 고

이번호로 'SS반'이라는 이름은 사라지게 됩니다.
다음호부터는 '새턴人'이라는 이름으로 거듭나게 됩니다.
SS를 사용하면서 있었던 일, 나의 게임생활, 혹은 담당자인 제게 하고 싶은 말도 좋습니다. 이름을 바꾼만큼 독자여러분들의 더욱더 많은 성원 부탁드리면서 좀더 성숙된 모습을 보여주길 바랍니다. 참 그림도 많이 보내주세요. 감사합니다. 그리고 졸업 축하합니다.

# CHEAT CODES FOR SS USER

## 로스트 월드: 쥬라기 공원

### 패스워드 입력화면

2월호에 공개 하였던 쥬라기 공원의 나머지 패스워드를 공개한다. 모드 선택화면에서 B, Y, ↑를 누르면서 L, R 버튼을 누른다. 그러면 패스워드 입력화면이 나타나는데 여기에 아래의 패스워드를 입력한다. 입력에 성곡하면 원하는 스테이지에서 게임을 시작하거나 숨겨진 엔딩을 볼 수 있다. 패스워드는 각 버튼에 대응된다.

| 스테이지 명 | 패스워드 |
| --- | --- |
| T-Rex Enable | YYXYZYYYZXYY |
| Sarah Enable | XAXYYYYYZXYY |
| **갤러리 명** | **패스워드** |
| T-Rex Gallery | YXXYXYYYAYXY |
| Sarah Gallery | YZXYZAXYAAXY |
| 숨겨진 엔딩 | AYXYYYZYAYXY |

## 윈터 히트

### 달려라 달려!

종목타이틀 화면에서 아나운서가 경기명을 말할 때 방향키의 좌, 좌, 좌, 우, 우, 우, 스타트 보턴을 순서대로 입력하면 선수들이 장비를 착용하지 않은 상태에서 경기에 임한다.

## 센티멘탈 그래피티

### 그래픽 감상용 팁

여자아이들과의 대화화면에서 L, R버튼을 동시에 누른다. 그러면 버튼을 누르고 있는 동안은 대화내용의 자막이 사라진다. 아름다운 그래픽을 제대로 감상해 보자

자막의 방해 없이 그림을 감상할 수 있다

## J리그 프로 축구클럽을 만들자 2

### 찌그러지는 비행기

선수를 유학보낼 때 비행기가 날으는 장면이 나온다. 이때 X, L, R 버튼을 누르면서 방향키를 좌우로 움직이면 비행기를 늘였다 줄였다 할 수 있게 된다

비행기가 변형된다

## 모집중

### 독자 CHEAT CODES

✤독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층
게임챔프 PS비법 담당자 앞

## 실황 파워풀 프로야구S

### 등번호를 선택하자

석세스 모드를 시작할 때 '처음부터(さいしょから)'를 선택한다. 나머지 설정사항을 선택한 뒤에 결정여부를 확인해올 때(これでいいですか?), L, R버튼과 스타트 버튼을 누른다. 자기가 육성시킬 선수의 등번호를 00-99사이에서 임의로 선택할 수 있다.

L, R과 START 버튼을 동시에 누르자

### 초강속구 투수가 등장!

패스워드 입력화면에서 "573コナミ"라고 입력하고서 데이터 등록을 한다(이때 선수의 이름은 아무렇게나 해도 상관이 없다). 어레인지 모드에서 이 선수를 투수로 등록을 하면, 경기중 240Km대의 강속구를 던지는 투수를 가질 수 있다. 단점이라면 스테미너가 무척이나 약하다는 것이다. 위기의 순간을 위한 비장의 카드로 가지고 있으면 유용할 것이다.

패스워드 등록화면에서 "573コナミ"를 입력하자

직구구속이 249Km!!

# SS 액션 리플레이 코드

## 프로야구팀도 만들자

●마스터 코드
F6000914 C305
B6002800 0000

### 각 팀별 자금 최대

●야쿠르트 스왈로즈
3021CCE9 0098
1021CCEA 967F

●요코하마 베이스타즈
3021D1E1 0098
1021D1E2 967F

●히로시마 카프
3021C7F1 0098
1021C7F2 967F

●요미우리 자이언츠
3021BE01 0098
1021BE02 967F

●한신 타이거즈
3021D6D9 0098
1021D6DA 967F

●쥬니치 드래곤즈
3021C2F9 0098
1021C2FA 967F

●세이부 라이온즈
3021E5C1 0098
1021E5C2 967F

●오릭스 블루웨이브즈
3021DBD1 0098
1021DBD2 967F

●킨테츠 버팔로즈
3021EAB9 0098
1021EABA 967F

●일본햄 파이터즈
3021E0C9 0098
1021E0CA 967F

●다이에 호크스
3021F4A9 0098
1021F4AA 967F

●롯데 마린즈
3021EFB1 0098
1021EFB2 967F

## 버닝 레인저

●마스터 코드
F6000924 FFFF

●크리스탈 최대
160FFE68 03E7
♣ 트레이닝 모드에서는 사용하지 말 것

●위험게이지 리미트가 올라가지 않음
360FFEB9 0000

●시간이 정지
160FFC12 0000

●컨티뉴 회수가 줄지 않는다
360FFEB3 0009

## 센티멘탈 그래피티

●자금
10270CE8 000F
10270CEA 4236

●행동력 1
0270CEC 03E7
10270CEE 03E7

### 캐릭터별 호감도와 베스트엔딩 조건

●호노카
102714EA 1111
102714EC FFFF
102714EE FF00

●타에코
1027150A 1111
1027150C FFFF
1027150E FF00

●에미루
1027152A 1111
1027152C FFFF
1027152E FF00

●이스카
1027154A 1111
1027154C FFFF
1027154E FF00

●미유키
1027156A 1111
1027156C FFFF
1027156E FF00

●루리카
1027158A 1111
1027158C FFFF
1027158E FF00

●와카나
102715AA 1111
102715AC FFFF
102715AE FF00

●카호
102715CA 1111
102715CC FFFF
102715CE FF00

●미나미
102715EA 1111
102715EC FFFF
102715EE FF00

●유우
1027160A 1111
1027160C FFFF
1027160E FF00

●치에
1027162A 1111
1027162C FFFF
1027162E FF00

●아키라
1027164A 1111
1027164C FFFF
1027164E FF00
♣ 코드입력후 세이브하고 액플을 끄고 재시동

## 이 세상 끝에서 노래하는 여인 YU-NO

●아이템 전부
102A34F0 0905
102A34F2 0210
102A34F4 0B01
102A34F6 1403
102A34F8 0406
102A34FA 0708
102A34FC 0A0C
102A34FE 0D0E
102A3500 0F11
102A3502 1200
♣ 코드사용후 세이브 한 다음 액플을 끈 상태에서 재시동

## 프린세스 크라운

●돈 99999
160D9770 0098
160D9772 967F

●HP가 999
160D9920 00FF
160D9924 00FF

●POWER 무제한
160D994A 5000

●경험치
62000
160D9A32 F230

# 포켓 카메라 100% 가이드

지난 11월 마쿠하리 멧세에서 개최되었던 「스페이스 월드」에서 가장 폭넓은 층이 주목한 것은 과연 무엇이었을까? 64DD? 아니면 발매 추진 중인 소프트들? 밖으로 남녀노소 불문하고 너도나도 관심을 가지고 주목한 은 바로 포켓 카메라였다. 모든 이의 기대를 한몸에 받고 있었던 포켓 카메라가 드디어 2월 21일(토) 발매되었다. 번호에서는 호기심 많은 유저들을 위해 아주 따끈따끈한 디지털 카메라를 하나하나 짚어가며 다루어 보려한다.

## GB가 디지털 카메라로 등장했다.

이것은 GB소프트 처럼 본체 뒷부분의 카세트 삽입구에 잘맞게 끼워넣기만 하면 GB가 디지털 카메라로 변신한다. 수명 역시 길다. 원형부분이 렌즈이고 렌즈에 찍힌 것이 화면에 나타나는데 찍고 싶은게 있으면 A버튼을 누른다. 조작은 남녀 노소를 불문하고 누구나가 손쉽게 다룰 수 있을 정도로 간단하다.

- 포켓 프린트
  - 발매중
  - 5,800엔
- 포켓 카메라
  - 발매중
  - 5,500엔

## 게임 챔프에 포켓 카메라 드디어 상륙!!

포켓 카메라가 공수되오던 그날, 어벙한 카메라맨 구구리 덕분에 취재부 사람들이 모두 이렇게 변신(?)이 되었다. 땡칠이, 외계인, 못난이 등 그 모습도 가지가지이다. 이렇게 큰일은 저지른 구구리는 취재부 사람들의 눈을 피해 포켓 카메라를 들고 길을 헤메고 있다는데….

## 포켓 카메라의 3가지 특징!

### 1. 언제어디서나 찍을 수도, 볼수도 있다 30장의 사진이 백업 가능!

언제 어디서나 즐길 수 있다는 GB의 컨셉대로 포켓 카메라도 언제 어디서나 촬영이 가능하다.

단, 플래쉬 기능이 없기때문에 어두운 곳에서는 조금 곤란하다는 단점이 있다. 하지만 보통 GB를 플레이할 수 있을 정도의 밝기라면 문제없이 촬영할 수 있다. 찍은 사진(데이터)은 30장까지 백업이 가능하다. 물론 필요 없는 사진을 삭제하게 되면 다음에 새로운 사진을 촬영할 수 있다. GB이기 때문에 컬러가 아닌 흑백으로만 나타나지만 화질은 끝내준다 (전문용어로 16 하이컬러). 또한 미니컴보이 포켓이 아니어도 대응이 가능하니 안심해도 좋다. 오리지널 GB는 물론 슈퍼 GB도 OK.

디지털 카메라의 장점은 자신이 생각하고 있는대로 표현이 가능하다는 것이다. 또한 필름이 필요없으니 필름값을 절약할 수 있고 찍었던 사진을 다시 보면서 별로라는 느낌이 드는 사진은 없애고 마음에 드는 사진만을 간직할 수 있다.

이것이 포켓 카메라 본체다. 색상은 4가지 색이고 놀라울 정도로 가벼운 콤팩트 타입이다

### 2. 포켓 프린트로 스티커 사진을 찍는다

**셀로 교환♥ 데이터로 교환♥**

30장 밖에 백업할 수 없는 안타까움...... 포켓 프린트가 그런 고민을 말끔히 해결!!

이것은 GB와 통신 케이블을 연결하면 찍힌 데이터를 씰로 만들어 주는 멋진 프린트다. 씰의 크기는 가로 26M×세로 23M으로 거리의 스티커 사진기 보다 한결 스케일이 큰 것 같다. 또한 데이터를 남겨둔다면 같은 씰을 몇 장이나 만들 수 있다. 한가지 더 뛰어난 기능은 통신교환도 가능하다는 점이다.

서로 교환이 가능하다. 흡사 포켓 몬스터 세대를 위한 디지털 카메라인 듯하다

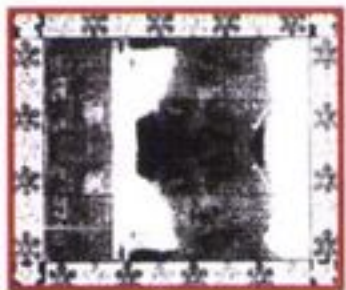
### 실제 원가는 한장에 5엔!

포켓 프린트 전용 씰 용지는 1롤에 500엔(세금 별도). 약 100가지 화면 프린트가 가능하기 때문에 씰 1장의 원가는 5엔 정도이다.

커멘트를 붙여서 사진을 보낼 수 있다. 사랑의 메세지와 함께.....

### 3. 카메라인데도 게임 흥미 만점
### 게임 업계 최초의 끝내주는 카메라

조금은 과장된 표현이지만 포켓 카메라는 디지털 카메라 게임 & 미니풍의 게임과 「마리오 페인트」풍의 툴(도구)을 넣어 3가지를 재미있게 뒤섞어서 만든 전혀 새로운 종류의 카메라이다. 단순히 카메라로 사용해도 좋고 창작 도구로써 예술적으로 사용해도 좋다. 또한 프린트와 통신 케이블을 사용한 커뮤니케이션 도구로써 사용할 수도 있다. 즐기는 방법은 카메라를 가지고 있는 사람 마음대로다. 그리고 즐기고 있는 동안에도 분명 새롭게 즐길 수 있는 방법을 발견할 수 있을 것이다.

이게 예술이냐? 게임이냐?

## 포켓 카메라의 기능을 완전 공개!

뱅글 뱅글~~~~

### 원형 렌즈가 빙빙 돈다!

「스페이스 월드」에서 실제 포켓 카메라를 보고 놀란 점은 회전식 렌즈 때문이었다. 이 렌즈는 왼쪽으로 180도 회전이 가능한데 생각해 보면 절대적으로 필요한 기능인 것 같다.

자기 얼굴을 찍을 때는 렌즈가 자기쪽을 향하고 있어 문제가 없지만 누군가를 찍어 줄때는 반대로 향하지 않으면 안된다. 따라서 회전식 렌즈를 상대쪽으로 향하게 해서 화면으로 확인을 할 수가 있는 것이다. 촬영대상은 사람과 풍경 뿐만이 아니라 잡지나 TV 화면도 촬영이 가능하다.

○ 어라! 캐릭터의 멋진 모습도 찰칵!!

○ 챔프 표지도 찰칵!!

### 특수렌즈로 다양한 사진을 찰칵! 찰칵!

다양한 특수렌즈로 가지각색의 사진을 구사할 수 있다. 가령 화면을 분할해서 한쪽은 자신의 얼굴을, 다른 한 쪽은 상대방의 얼굴을 찍어 몽타쥬인 듯한 느낌의 사진을 만들 수 있다. 또 타임 기능이 부착되어져 있기 때문에 혼자서 열심히 여러종류의 사진을 만들 수 있다(타임 최장 시간은 30분!).

화면 4분할. 이것을 이용해 4명에서 1세트의 사진을 찍을 수 있다

2분할 몽타쥬 기능

화면속에 또 다른 세계가 ··· 창문기능!!

### 점점 규모가 커지는 포켓 카메라 월드

여기서 모두 소개할 수 없을 정도로 점점 포켓 카메라에는 재미있는 기능이 첨가되고 있다. 테크니컬한 음악을 작곡할 수도 있고 만든 곡을 DJ풍으로 연주하는 것도 가능하다. 또한 3종류의 미니게임도 있고 기능끼리 합성하게 되면 재미는 더더욱 늘어나게 된다. 게다가 통신기능이 부착된 슈퍼 GB가 있다면 자기 집에서 TV로 즐길 수도 있다.

○ 놀라울 정도의 다양한 기능을 갖춘 포켓 카메라. 파노라마 기능까지!!

### 움직이는 것도 OK!

연속촬영의 기능을 사용하면 움직이는 것도 촬영할 수 있다. 셔터 간격과 필름 장수까지 지정해두면 A 버튼만으로 모든게 OK.

1~2초사이에 펼쳐지는 연속 동작!!

## 페인트 & 스탬프로 오리지널 사진을 만들어 보자!

찍어둔 사진을 색다르게 바꾸고 싶다면 페인트 & 스탬프 기능을 권한다. 페인트는 「마리오 페인트」와 같은 기능이다. 스탬프도 「마리오 페인트」에는 있지만 유감스럽게도 포켓 카메라에서는 오리지널 스탬프는 작성할 수가 없다. 하지만 그대신에 풍부한 스탬프가 준비되어져 있다. 무엇보다도 포켓몬 스탬프가 20가지 이상이나 들어 있다니 기대해도 좋을 듯하다.

펜의 굵기, 색, 속도의 설정이 가능하기 때문에 꽤 세세하게 그릴 수 있다

양쪽에 적혀 있는 문자는 직접 적어넣은 것이 아니고 스탬프로 한 것이다. 특이함을 좋아하는 개성파라면 자신의 개성을 살려 배치해 보자

### 포켓 카메라 스탬프집

♥ 문자

♥ 미니 일러스트

♥ 당신을 미남미녀로 변신 시켜주는 그림

### 포켓몬 스탬프 20가지 공개!!

나비 요정과 함께라면….

# 젤다의 전설 -시간의 오카리나-

새로운 정보가 나올 때마다 모험을 향한 기대로 가슴 부풀게 되는 「젤다」. 이번에는 거대한 몬스터 2마리와 플레이 시스템에 대해서 알아보자. 자, 지금부터 링크의 파트너로 잘 알려진 나비 요정과 함께 새로운 모험의 세계로 GO!!

■ 제작사: 닌텐도 ■ 장 르: 액션·RPG ■ 발매일: 4월 하순 ■ 발매가 : 6,800엔

## 적을 알고 나를 알면 백전 백승!!

### 전투 지상실황 중계를 펼칠 거대한 몬스터 공개

#### 갑각기생수 고마

원래는 나무에 기생하는 벌레였는데 그만 사악한 저주를 받아 거대한 몬스터로 변하게 된 것이다. 이 몬스터는 전신이 딱딱한 껍데기로 쌓여져 있으며 그 번식력은 무시무시할 정도로 높아 새끼 고마를 계속해서 낳아 공격을 가한다. 또한 고마는 어둠을 좋아하는 경향이 짙은 듯하다.

#### 도마뱀 리잘포스

동굴에서 사는 도마뱀이 진화한 몬스터. 지능은 그다지 높지 않지만 동작 하나는 끝내주게 빠르다. 이 몬스터는 대개 약아빠진 놈이라 방심은 절대 금물이다. 또한 몬스터 최고의 멋쟁이(?)리잘포스는 동굴내에서 조난당한 병사의 장비품을 몸에 장식하고 있어서인지 유달리 귀금속에 대한 집착이 강하다.

### 잠깐 1

#### 물속에서의 링크는 과연 어떻게 될까?

아래 사진은 링크가 하이랄성의 주위에 둘러 쌓여있는 해저속을 헤엄치고 있는 장면. 이런 수중에서도 활동이 가능한 링크이지만 기본적으로는 잠수할 수 없다. 수면을 헤엄치는 것이 기본동작이다. 그럼 이 장면은 혹시 가짜 사진 아니야? 링크가 잠수할 수 있는 장소는 사실 존재하지 않는다.

그래서 이 사진이 문제가 되는 것이다. 그렇다면 링크가 잠수를 하기 위해서는 뭔가가 필요하다는 소리인가데….

나비요정은 물속에서 링크가 헤엄칠 수 있게 도와준다

### 잠깐 2

#### 새로운 필살기

어린 링크도 회전 베기가 가능하다 링크는 검을 사용해 필살기와 베기를 한다. 그 중에서도 가장 주목할만한 기술은 「회전 베기」이다. 지금까지 성인(?)이 된 링크만 사용 가능할 것이라고 믿었던 「회전 베기」가 어린 링크도 사용할 수 있는 것으로 확인되었다. 단검을 사용해 「회전 베기」를 하는 어린 링크의 모습, 화려하기보다는 귀엽지 않을까?

힘을 한데 모은 공격이다

섬광이 일어나면 공격성공. 칼에 적이 베어질 때 나는 소리는 듣기만 해도 즐겁다. 썩둑

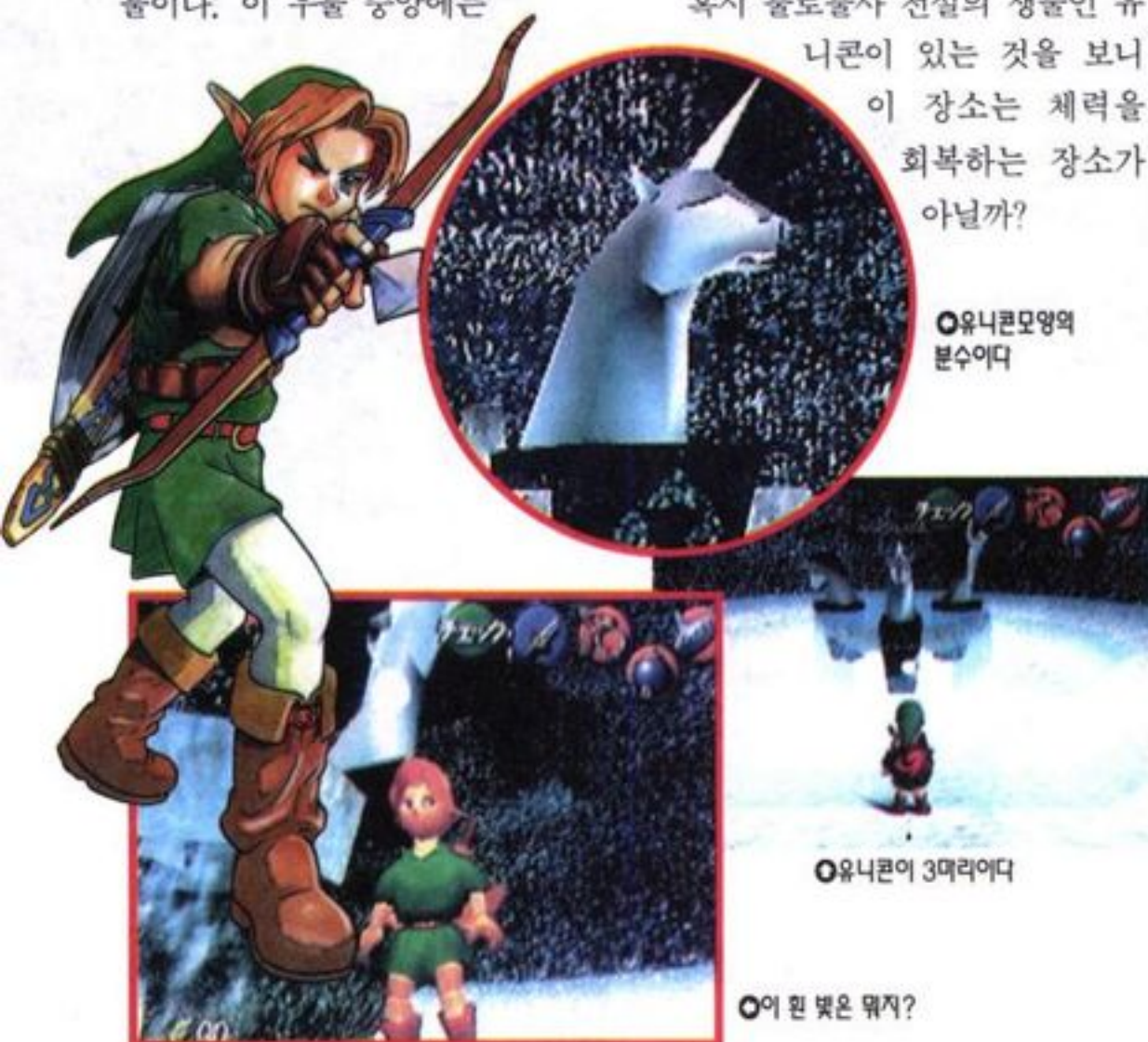
## 수수께끼의 우물발견

발매되기 전 스토리에 등장하는 장소가 속속 공개되고 있다. 이번에 공개된 장소는 수수께끼의 우물이다. 이 우물 중앙에는 유니콘의 모양을 한 분수가 있다. 이곳이 무엇을 하는 장소일까? 유니콘 분수에 어떤 힌트가 있을 것 같은데…?

혹시 불로불사 전설의 생물인 유니콘이 있는 것을 보니 이 장소는 체력을 회복하는 장소가 아닐까?

○유니콘모양의 분수이다

○유니콘이 3마리이다

○이 흰 빛은 뭐지?

### 아는 것이 힘이다 Ⅰ

**테크의 봉**

**테크바바를 물리치면 얻을 수 있다**

이 봉을 입수하려면 어떻게 해야만 하는가?

「테크의 열매」를 던져주는 테크바바라고 하는 몬스터를 어떻게든 쓰러뜨리게 되면 「테크의 봉」으로 변화하게 된다. 또 「테크의 봉」은 무기로써 뿐만 아니라 앞쪽에 불을 붙여서 횃불로 사용할 수도 있다. 덧붙여 말하면 「테크의 열매」는 가게에서 팔지도 모른다.

### 아는 것이 힘이다 Ⅱ

**빠징코**

**고마 퇴치에 반드시 필요하다**

단단한 껍데기로 쌓여있는 고마는 칼로 아무리 찔러도 열받게 상처하나 입지 않는다.

이 녀석은 눈이 약점이기 때문에 뛰어난 무기로 정확하게 눈을 공격해야만 하는데 여기서 가장 도움이 될 만한 무기가 바로 빠징코이다. 어린 링크에게는 활 보다 이게 더 어울리는 것 같은데….

| |
|---|
| 그래픽 |
| 캐릭터 |
| 흥미도 |
| 독창성 |

## 스스메! 대전 퍼즐 구슬

-투혼의 구슬 마을-(가칭)

■ 제작사: 코나미 ■ 장 르: 퍼즐 ■ 발매일: 3월 26일 ■ 발매가: 6,800엔

## N64로 퍼즐의 진미를 맛볼 수 있다

### 「스스메! 대전 퍼즐 구슬」 인기 시리즈가 드디어 N64로

아케이드로 인기 절정의 퍼즐 게임. 스타일은 '핵사형 퍼즐 게임'으로 각 캐릭터에 의해 공격과 연쇄 등이 일어나는 게임이다.

이 게임에서는 무엇보다도 캐릭터의 리액션(저항)과 음성이 게임을 보다 흥미진진하게 즐길 수 있게 해준다. 게다가 친절하게도 왕 초보를 위해 「힌트 구슬 모드」가 준비되어 있다.

캐릭터의 리액션으로 한층 더 재미를…

### 「대전 토카에 구슬」 노여움에 불타는 연쇄로 재미 만끽

끊임없이 인기 유지를 하는 「대전 토마에 구슬」. 이 게임은 '핵사형 퍼즐 게임'이 아닌 이미 배열되어져 있는 「구슬」의 위치를 플레이어가 마음대로 정함으로써 좀더 많은 연쇄반응을 일으킬 수 있다. 때문에 기존의 퍼즐 구슬 보다 더욱 긴장감 도는 게임을 즐길 수 있을 것이다.

또한 「퍼즐 구슬」, 「토카에 구슬」에 등장한 캐릭터들을 3종류의 게임에서 만날 수 있게 된다. 각각의 개성과 매력에 이끌려 더욱 재미있게 게임을 즐길 수 있을 것이다.

상대를 골치아프게 만들어 연쇄시킨다

### 「스스메! 대전 코로가시 구슬」 신선함을 물씬 풍기는 게임이 등장

3번째 타이틀은 최초 공개되는 「코로가시 구슬」이다. 간단하게 말하면 볼링 게임이다.

개성과 캐릭터와 볼링공의 선택에 의해 다양한 일이 벌어지며 한층 더 재미를 안겨다 준다. 이 게임은 최대 4명이 즐길 수 있다.

또한 자기가 원하는 볼을 3종류 선택할 수 있다.

시간에 따라 볼링 게임의 승패가 좌우된다

대망의 파워 프로 최신작 발매 결정!!

# 실황 파워풀 프로 야구 5

전작 「파워프로 4」 발매로 부터 꼭 1년만에 최신작 「5」의 발매가 결정 되었다. 전국 야구팬 유저의 마음을 사로잡았던 석세스 모드를 변화시켜 또다시 매일 야구를 즐길게 될 듯하다. 물론 데이터도 98년 개막에 맞춘 최신판이다.

■ 제작사: 코나미 ■ 장 르: 스포츠 ■ 발매일: 3월 19일 ■ 발매가: 7,800엔

## 봄을 맞이한 프로 야구

### 이번의 석세스는 고교 야구편이다!!

「실황 파워풀 프로 야구 5」는 먼저 야구부에 입부하는 것에서 시작된다. 자신의 수비 위치와 타입 등은 여기서 결정한다. 전작의 「4」보다도 「명칭」과 「타입」 등, 선택할 수 있는 폭이 증가된 듯하다.

○그녀는 처음부터 등장하는 경우와 도중에 등장하는 경우가 있다 「파워프로 4」

### 전작처럼 특이한 요소는?

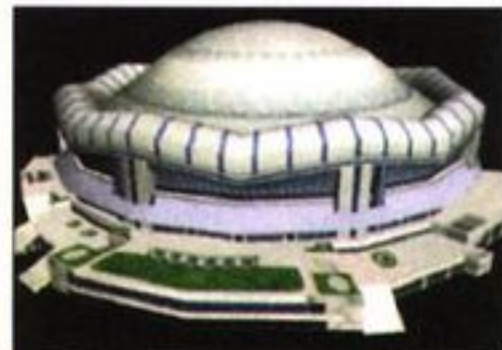
여자 친구가 있으면 실질적으로 좋은 점도 있지만 마냥 행복한 것만은 아니다.

전작에서는 데이트 후 의욕이 생기기도 하고 때론 피곤해하기도 한다.

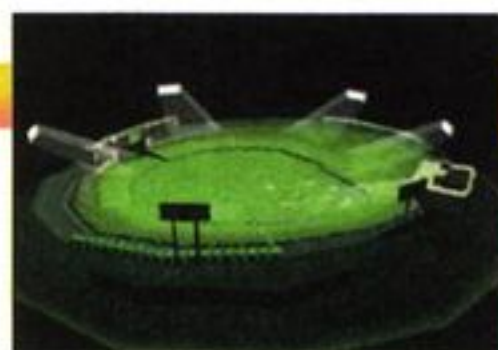
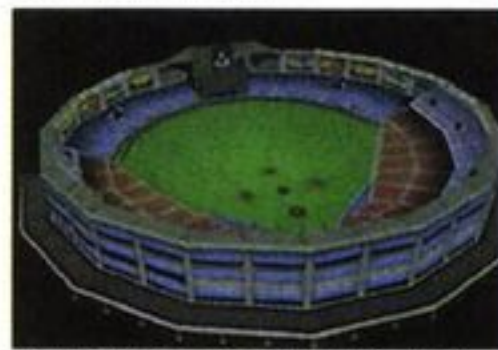
과연 이번에도 이러한 요소가 포함되어 있는지?

의욕이 생기기도 하고 피곤이 쌓이기도 한다 「파워프로4」

### 야구장도 파워업!!

전작에서도 그랬지만 「파워프로」에 등장하는 야구장은 모두 실명이다. 그리고 그래픽도 꽤 실감나게 표현되어져 있다.

켄테즈의 본거지인 오오사카 돔. 돔의 형태가 예쁘다

요코하마 베이스터즈의 본거지가 바로 이곳. 추우카마치(중국 거리)가 근처에 있다

야쿠르트의 본거지, 메이지 신궁 야구장이다

니시부 야구장은 올해가 마지막이 되고 내년부터는 돔으로 바뀐다

치바 롯데의 본거지, 치바마린 스타디움. 이곳은 해풍이 강하다

한신 코우시엔 야구장은 석세스 모드에서도 체험이 가능하다

○동경돔은 거인, 일본 햄의 본거지, 일본 최초의 돔이다

### 아이콘과 연습 메뉴의 변신!!

**보통 아이콘**

보다 그래피컬하게 변한 아이콘. 연습과 전화 등, 평소의 커맨드는 이곳에서 선택한다. 「ZZZ」가 표시되어 있는 아이콘은 낮잠을 의미?

**전화**

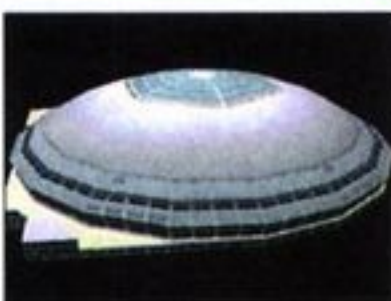
전화상에서 주목할 만한 점은 상대가 매니저외에 늘 가슴에 품고 있는 그녀와 전화를 할 수있다는 점이다.

**투수**

투수 연습이외에도 물건을 운반하거나 철게타를 신고 있는 아이콘 등이 있다. 꽤 혹된 훈련이 될지도….

**야수**

투구연습과 그림자 투구가 야수용의 메뉴로 바뀌어져 있을 뿐 큰 차이는 없다

○유일하게 열리고 닫히는 돔. 후쿠오카 돔. 다이에의 본거지다

○2년째인 나고야돔. 드래곤즈의 본거지이다

오릭스의 본거지. 코베그린 스타디움

전 야구장 중 가장 작은 규모의 야구장이 이 히로시마 시민 야구장이다

## 팀의 등록 선수는 26명에서 30명으로

「5」에서 부터 한팀의 등록선수 수가 26명에서 30명으로 늘어난다. 야수, 투수가 각각 2명 늘어났기 때문에 지금까지 등록되어져 있었던 선수에 합하면 30명이 된다. 그렇다면 석세스 선수도 30명까지 등록할 수 있게 되어져야 하는데 30명을 만든다는 게 결코 쉬운일만은 아니다.

선수가 늘어나면 페넌트 모드 등에서의 선수 기용과 선수의 회복 등이 꽤 흥미롭게 변할 것이다.

이번에 선수들은 모두 30명. 실제 프로야구의 1군 등록수와 같다

## 맑디 맑은 목소리의 장내 아나운서가 선수들을 호명한다!!

시합중 기존의 선수는 장내 아나운서가 호명을 해주지만 석세스 모드에서 만들어져 입단한 선수는 자기의 이름이 불리어 지지 않는다. 기다리고 기다리던 자신의 이름이 호명되지 않을 때의 서운함이란 …. 하지만 「5」에서는 석세스 모드에서 만들어진 이름이라도 설정만 하면 꾀꼬리 같은 목소리를 가진 아나운서로 부터 호명 받을 수 있게 되었다. 단 새로이 만들어진 선수의 이름이 기존의 선수 이름과 같을 경우에는 이미 등록이 되어져 있는 대로 호명이 된다. 만약 같은 이름이 없을 경우에는 발음상의 높낮이, 크기, 강약 등을 조절해서 만들어 설정하면 장내 가득 우렁차게 자신의 이름이 호명될 것이다.

석세스 선수의 설정을 변화시키는 모드로써 음성입력을 선택한다

먼저 어떻게 불리어지기를 원하는지 정해서 그 문자 하나하나를 결정해 입력하자

음성을 선택하고 나면 높낮이, 크기, 강약을 설정한다



# 포켓 몬스타디움

■ 제작사: 닌텐도 ■ 장 르: 대전&컬렉즈 ■ 발매일: 미정 ■ 발매가: 미정

## 64포켓몬이여, 빨리 만나고 싶어라!!

64DD와 GB팩을 사용해 당신의 GB포켓몬 소프트를 N64 화면에서 즐길 수 있게 되었다.

이 게임 「포켓 몬스타디움」은 GB판 「포켓몬」에서 자란 데이터를 이용해서 격렬한 싸움을 펼치며 즐기는 게임이다.

## 전투 커맨드는 C버튼?!

동일 화면에서 대전이 행해지기 때문에 마음에 드는 기(技)를 선택해 이것을 C버튼으로 설정한다. 때문에 대전 상대가 어떤 기(技)를 선택했는지는 알 수 없는 것이다. 상대의 대전을 읽는다고 하는 「포켓몬」 대전의 묘미가 확실히 살아 있는 듯하다.

거북이는 과연 어떤 C버튼으로 공격을 가할지…

상대방이 모르게 하나의 C버튼을 눌러 흥미진진한 대전을 구사해 보자

## 캐릭터의 스테이지 화면 변신

이 게임의 흥미는 대전과 컬렉즈. 컬렉즈는 그대로 파워업시켜 64의 화면으로 볼 수 있다.

아직 개발중이라 표기가 다른 것도 있지만 어쩌면 3D스틱으로 여러 각도에서 볼 수 있게 될지도?

진화를 했어도 컬렉즈에 남아있다면 데이터는 볼 수 있을 지도 모른다

아보도 폴리곤으로 이만큼 귀엽게 만들 수 있다. 과연 어떤 배틀화면을 보여줄지?

사실 라플라스는 물과 얼음 타입의 포켓몬이다

전국의 폭탄 전문가들은 다 모여라!

# 봄버맨 히어로

## -미리안 왕녀를 구출하라-

전국의 봄버맨 팬들에게 무엇보다 멋진 선물이 될 시리즈의 최신작 「봄버맨 히어로 ~미리안 왕녀를 구출하라~」. 이번작에서는 폭탄액션에 봄버맨의 점프 실력과 다양한 파츠로 합체한 액션이 더해진다. 또다시 우리들을 유혹할 봄버맨의 등장. 기대해도 좋다.

■ 제작사: 허드슨 ■ 장 르: 액션 ■ 발매일: 4월 30일 ■ 발매가: 미정

## 나 새롭게 변신했다. 부럽지?!

### 조금은 진부하지만 새로운 스토리

우주의 평화를 위해 끊임없이 특훈을 하는 봄버맨. 어느날 피스 산맥에 추락한 우주선을 구조하러 간 봄버맨은 그곳에서 이상한 로봇을 구조하게 된다. 로봇은 「월드스 제국에 잡혀간 프라임성의 미리안 왕녀를 구출하고 싶다」고 한다. 정의의 봄버맨은 왕녀를 구출하러 떠난다. 하지만 그 길목에는 월드스 제국의 흉악한 적들이 기다리고 있는데….

### 왕녀를 구하기 위해 오늘도 날아다

봄버 기지의 엄격한 특훈의 성과로 이번에도 봄버맨은 좀더 파워업을 해서 돌아왔다. 지금까지는 가능하지 못했던 점프가 가능해졌고 게다가 헬리콥터, 제트, 마린, 슬라이더 등의 4개의 파츠와 합체를 해 조금의 변형까지도 가능하게 되었다. 엄청난 능력을 가진 봄버맨은 이런 화려한 액션을 가지고 월드스 제국의 나쁜놈들을 혼내주러 간다.



여러 가지 특훈을 해보자. 어디서? 여기서



고물로봇. 그래도 난 로봇이다



제국전사 나로스. 이름이 촌스럽다

### 나 오늘은 왠지 하늘을 날고 싶다

위에서 말한 바와 같이 전작과는 달리 봄버맨이 특수파츠와 합체하여 또다른 액션을 보여주게 된다. 우선 날아다니는 봄버맨부터 알아보자.

#### 작지만 강한 파츠. 핸들링이 절묘한 헬리콥터

작고 노란 헬리콥터와 합체를 하게 되면 봄버 코스터로 변형된다. 매우 작은 파츠임에도 불구하고 강한 힘을 가지고 있으며 머리에 부착하는 것만으로도 고공을 날아다닐 수 있다. 점프를 하지 않아도 높이 날 수 있으며 길이 아닌 곳도 봄버 코스터로 변형만하면 어디든지 OK! '길이라도 좋다. 아니라도 좋다.' 또 봄버맨의 새로운 액션중 하나가 공중에서 적을 조준해 폭탄을 던지는 것이다. 적의 기지를 공중에서 폭격할 수도 있다는데…. A-10 봄버맨인가?

봄버 코스터의 모습



적이 보이면 폭탄을 떨어뜨리자

○지는 것 같은데…. 무검객



#### 길이라도 좋다. 아니라도 좋다

4개의 파츠중에서 가장 멋지게 변신하는 것이 이 '제트'이다. 녹색을 한 이 '제트'를 등에 장착하면 봄버 제트가 되어 빠른 스피드로 스테이지를 날아다닐 수 있다. 또 봄버 제트로 변형했을 때 둥근 미사일에 가까운 폭탄을 발사한다. 빠른 스피드로 하늘을 날아다닐 수 있기 때문에 월드스 제국을 상대로 스릴 넘치는 액션 슈팅을 즐길 수 있다.



미리안 공주를 구하러 가자. 돌진…

## 가끔은 물속을 헤엄쳐 보는 것도 좋은 일이지

이번에는 봄버맨이 수상, 수중을 마음대로 다닐 수 있다.

봄버 마린의 모습

적이다. 어퍼로 죽이자

### 나 새로 프로펠러 하나 샀다. 부럽지!

지금까지의 봄버맨에게는 물가가 가장 위험한 곳 중 하나였다. 하지만 봄버 마린으로 변하면 만사 OK! 물속에서 마음대로 헤엄칠 수 있어서 일단은 안심. 게다가 봄버 마린이 되면 어뢰같은 폭탄을 발사할 수 있다. 전작에는 등장하지 않았던 수중 스테이지가 등장. 그곳에 어떤 위험이 도사릴지 누구도 모른다. 며느리도 모른다. 단지 봄버 마린만 있으면 물속 어디를 가든 즐거울 뿐이다.

날 쳐다보는 정겨운 눈

## 폭풍속으로

서핑보드가 진화된 슬라이더를 타고 변형을 하면 봄버 슬라이더가 된다. 「그냥 타기만 하는데 그게 무슨 변형이냐?」라고 말하는 사람도 있을 것이다. 봄버맨 슬라이드를 잘 보면 이유를 알 수 있을 것이다. 이 봄버 슬라이더로 변형을 하면 스피드감 있는 레이스를 즐길 수 있다. 게다가 스핀 어택이라는 새로운 기술을 사용해 화려한 액션도 보여줄 것이다.

봄버 슬라이더의 모습

스노우 보드로도 사용할 수 있다니! 젊음이 날 부른다

대 점프를 할 때의 기분이란 이루 말할 수 없는 쾌감을 가져온다

## 이리 보아도 봄버맨~ 저리 보아도 봄버맨~

무엇보다도 이런 액션게임에서 중요한 것은 화려한 화면 스크롤이다. 「봄버맨 히어로」에서는 봄버맨의 화려한 액션을 한층 더 돋보이게 하기 위해 종횡 다중 스크롤을 채용하고 있다.

### 이리 와~ 아가야! (COME ON! BABY)

적을 추적하며 진행해 나가는 종스크롤 방식. 카메라가 뒤에서 비추기 때문에 봄버맨의 화려한 액션을 더 멋지게 감상할 수 있다. 용의 주도한 월드스 제국의 나쁜 놈들을 쫓아가 X침을 놓아주자.

봄버 제트의 모습

적을 확실히 록온한 후 발사하자. 뭘? 바보! 미사일이지…

○엉덩이가 비었어…

○떨어지면 죽는 거 아니야?

### 트랩도 보여요~~

횡스크롤로 방식이 바뀌면 월드스 제국의 나쁜 놈들이 숨겨놓은 트랩이 다 보여 그렇게 어렵지 않게 스테이지를 진행해 나갈 수 있을 것이다. 하지만 예외는 있는 법. 방심은 금물이다.

○벽차보인다. 끝이다

○돌격 앞으로~~와이

## 적의 집구석도 알아봐야지

온통 그 나쁜 놈들이 설치해 놓은 덫에 집안 구석구석에 등천을 하는 조무라기 캐릭터들.

지저분한 집에 들끓는 바퀴벌레 같은 놈들. 이런 놈들은 폭탄으로 박멸을 해야한다.

○이정도면 한방에 가능하지

○선물이다. 먹어라

| | |
|---|---|
| 그래픽 | |
| 캐릭터 | |
| 흥미도 | |
| 독창성 | |

## 액션

■UBI소프트 ■98년 봄 예정 ■미정

### 토닉 트러블

발매 예정은 봄으로 되어있긴 하지만 아직 정보가 나오지 않는 것을 보면 조금 늦추어질 듯하다. 이 게임은 「레이맨」으로 유명한 프랑스의 UBI소프트가 개발을 하고 있기 때문에 감각이 뛰어난 소프트로 완성될 것이라는 기대를 모으고 있다. 내용은 스테이지 클리어형의 액션 어드벤처 게임이다.

■닌텐도 ■98년 4월 예정 ■6,800엔

### 반조와 카즈이의 대모험

미국에서 화제를 불러일으켰던 「반조와 카즈이」의 대모험이 곧 일본에서도 발매가 된다. 파워 액션을 구사하는 반조와 민첩한 행동으로 신속한 전개를 선보이는 카즈이. 사랑스런 2마리의 캐릭터가 힘을 합쳐 여러종류의 험난한 길을 헤쳐나가는 게임이다.

## 슈팅

■닌텐도 ■미정 ■미정

### 보디 하베스터

97년 6월 E3에서 개발도가 반이상을 넘어섰지만 아직 발매일은 확정되지 않았다. DMA디자인만으로도 기대도가 높은 이 게임은 인간들을 구하기 위해 날아온 에이리언과 130종 이상의 승차물을 구사해 시대를 초월한 뛰어난 전투를 보일 슈팅 게임이다.

화면은 USA판입니다

■켐코 ■미정 ■미정

### 블레이드 앤 베럴

이 게임은 헬리콥터 대전이라고 하는 이색 배틀 액션이다. 게임 바탕에서 부터 철저히 분석하고 디자인도 일본적인 이미지가 물씬 풍기게 변화한 듯하다. 일부 인터넷에서 발매중지가 가해졌지만 켐코쪽은 부정하고 있다.

■켐코 ■미정 ■미정

### 나이프엣지

스페이스셔틀의 카고에서 출격하는 한대의 헬리콥터. 플레이어는 그 헬리콥터를 조작해 적과 교전해 온다. 이미지 영상에 의해 지상에서 에이리언과 같은 놈들이 플레이어가 조작하는 헬리콥터를 향해 공격을 해오는데..... 아쉽게도 아직까지는 신선한 충격을 가져다 줄 만한 정보는 없다.

화면은 이미지 컴퓨터 그래픽입니다

## 어드벤처

■닌텐도 ■98년 3월 예정 ■미정

### 정글 대제

발표된지 1년, 작년 11월의 스페이스 월드에서 레오의 움직임을 겨우 확인할 수 있었다. 레오가 활기차게 초원을 돌아다니고 있는 모습을 보니 조금은 안심이다. 처음의 3 스테이지는 거의 완성되어 있고 20명 이상의 팀이 매일매일 최선을 다하고 있으니 곧 출시될 듯하다. 이 게임은 무엇보다도 어드벤처 게임의 특징을 잘 살리고 있어 기대를 모으고 있다.

## 레이싱

■타이토 ■98년 4월 예정 ■미정

### 슈퍼 스피드 레이스 64

「람보르기니 64」에서 타이틀 변신. 레이스 전에 날씨나 시각을 설정할 수 있는 등, 신요소가 추가되었다. 차의 거동도 꽤 리얼하게 만들어져 있기 때문에 능숙하게 다루면 다루는 만큼 완벽한 질주를 할 수 있다. 카운택과 디아블로의 질주를 과시해 보자.

## 스포츠

■켐코 ■미정 ■미정

### 트위스티드 엣지 스노우 보딩 (가칭)

「킹스힐」이라고 하는 별칭 타이틀까지 생겨난 스노우 보딩 게임. 이 게임외에도 몇개의 스노우 보딩 게임이 발표되어 있지만 이 게임만은 선택하는 캐릭터에 의해 목적과 스토리를 변화시킬 수 있도록 차별화를 둔 스노우 보딩 게임이다. 실제의 게임 화면은 등장하지 않았지만 곧 모습을 드러낼 예정이다.

화면은 이미지 컴퓨터 그래픽입니다

## GB 액션

■타카라 ■98년 3월 예정 ■3,980엔

### 열투 리얼바우트 아랑전설 스페셜

아케이드에서 인기를 끌었던 「리얼바우트 아랑전설 스페셜」이 열투 시리즈로 변신하여 GB로 등장한다. 이 게임에서는 「아랑」시리즈의 인기 캐릭터가 총출동해서 격렬한 전투를 벌이게 된다. 게다가 2라인 시스템 등의 요소를 실현시켜 아케이드적인 격렬한 배틀이 전개될 것이므로 기대를 모으고 있다.

## GB 시뮬레이션

■쇼에이 시스템 ■98년 2월 예정 ■3,980엔

### 네이비블 98

그리운 듯한 해전 게임이 부활한다. 8×8의 함선 위에서 레이더와 다양한 형태의 무기를 구사해 적을 찾아내는 해전전략 시뮬레이션 게임이다. 이 게임은 전투에서 이기면 자신의 함대가 커지고 사용할 수 있는 무기도 증가한다.

■아스키 ■98년 3월 예정 ■4,800엔

### 미니 사구GB 렛츠&고 -올스타 배틀-(가칭)

스토리를 진행하면서 자신의 머신을 파워업시켜 나가는 인기게임의 최신작이다. 이번작에서는 「렛츠&고!!」로 유명한 캐릭터가 총출동한다. 물론 통신으로 파츠(부품)교환과 대전도 가능하다.

## GB 레이싱

■강담사 ■98년 3월 6일 ■3,980엔

### 머리문자(이니셜)D 외전

일본 「영매거진」에서 대인기 연재중인 「머리문자D」가 GB판 레이싱 게임으로 등장한다. 주인공은 포켓 캐릭터 중의 이츠키다. 이 게임에서 선택할 수 있는 차는 모두 2종류이고 각각 가지고 있는 특성도 다르다. 또한 고개를 내려오는 레이스이기 때문에 스릴 만점이며 커브에서는 드리프트가 중요하다.

# CHEAT CODES FOR N64 USER

## 디디콩 레이싱

### T.T와 함께 질주를!!

트랙모드에서 「T.T.온」으로 해서 레이스를 시작하면 타임어택을 할 수 있다. 여기서는 각 코스의 특정 차종에서 규정의 타임을 클리어하면 T.T의 고스트가 출현한다. 사실은 전 20개 코스에서 그 T.T고스트에게 이기면 플레이어 캐릭터로 선택할 수 있게 된다.

시간을 넘기면 다음 대전에서 T.T고스트가 출현한다

힘껏 달려서 T.T고스트를 따라잡자

이긴 코스의 [VEHKLE]의 옆에는 T.T마크가 생긴다

## 폭봄버맨

### 승리 대사가 바뀐다

스토리 모드에서 커스텀 파츠를 모은 후 머리와 신체 등의 장착장소에 각각 같은 위치에 있는 파츠끼리 장착한다 (예를 들면, 머리를 선택할 때에 선택화면의 가장 위에 있는 파츠를 장착하면 다른 장착장소에서도 모두 가장 위에 있는 파츠를 장착하게 된다). 이 데이터를 콘트롤러 팩에 세이브시킨 후 그 커스텀 봄버를 사용해 배틀 모드에서의 대전에서 이기면 장비해 둔 커스텀 파츠에 의해 다양한 승리 대사를 들을 수 있다.

전신에 파츠를 장착하고 나서 커스텀 봄버의 데이터를 콘트롤러 팩에 세이브하자

커스텀 봄버에서 배틀모드를 시작해 멋진 승리를 한다면....

어떻게 하든지 승리 대사까지 커스텀 시킨다

## 스노보 키즈

### 새로운 스테이지, 새로운 캐릭터, 스페셜 보드

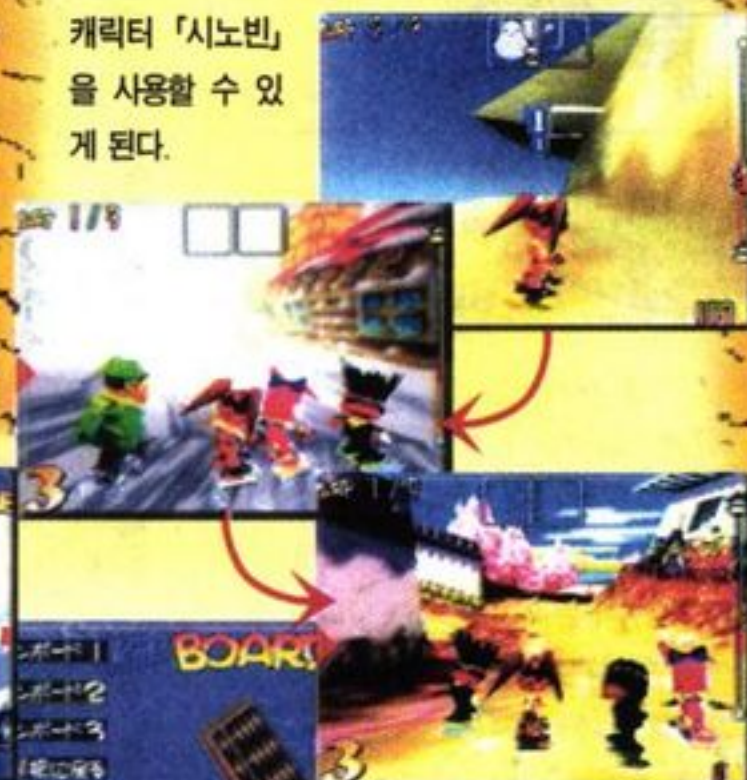
스페셜 보드

- 스페셜1 —엔딩을 본다.
- 스페셜2 —트릭 게임에서 2000점이상을 취한다.
- 스페셜3 —가게에 있는 스페셜 이외의 전 보드를 구입한다.

트릭에서 2000점을 취하기 위해서는 넌시를 이용

오리지널 트릭의 넌시 스핀을 연속해서 결정하라!

보너스 스테이지 3개에 새로운 캐릭터 1인 & 스페이셜 보드 3개 구입방법을 알아보자.

보너스 스테이지는 초기상태에서 즐길 수 있는 코스를 1위로 통과하면 「사막 스테이지」가 여기서 또다시 1위를 하면 「새하얀 눈이 덮인 산」. 이 스테이지에서 다시 1위를 하면 「일본풍의 거리」가 등장한다. 여기서도 1위를 하면 이 코스에 있던 캐릭터 「시노빈」을 사용할 수 있게 된다.

## 모집중

### 독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층
게임챔프 N64비법 담당자 앞

달리고 싶은 사람은 다모여!

# DIDDY KONG RACING 경진대회

지난 97년 12월 23일, 발매된 이후 많은 컴보이64 유저에게 사랑을 받았던 「디디콩 레이싱」을 가지고 현대전자와 게임챔프 그리고 현대용산 총판 주최로 지난 2월 28일, 서울 삼성동에 위치한 한국 종합 전시장에서 경진 대회를 열었다. 이날 많은 컴보이 유저들이 대회에 참가해 「디디콩 레이싱」의 인기를 다시 한번 실감했다.

## 디디콩 레이싱

- 주최 : 현대전자, 월간 게임챔프, 현대 용산총판
- 대회일 : 98년 2월 28일
- 대회시간 : 오후 1시부터 5시까지
- 참가비 : 없음
- 참가자격 : 없음
- 경기방식 : 토너먼트 방식을 사용

총 10개의 스테이지를 준비, 1스테이지부터 5스테이지까지는 승자 진출 스테이지이고, 6스테이지부터 9스테이지까지는 패자부활전 스테이지이다. 10 스테이지는 트로피 레이스로 결승전 스테이지이다. 패자부활전을 두어 매회 탈락한 사람들에게 기회를 주어 다시 본선에 합류하게 한다.

## 현장 스케치

이날 대회에는 많은 컴보이64 유저들이 참여했다. 어린아이부터 아주머니까지 참여해 '게임에는 정년이 없다.'라는 말을 새삼 느끼게 해 주었다. 대회에는 총 9대의 모니터와 컴보이64가 사용되었다. 18명이 동시에 경기를 치루어 많은 대회인원을 부드럽게 소화해 나갔다. 또 자기 순서를 기다리는 유저들의 지루함을 달래주기 위해 주최측에서는 디디콩의 명인을 초청, 대형 스크린에 그분이 어드벤처 모드를 플레이하는 장면을 상영하는 배려(?)를 보여주기도 했다. 각 스테이지마다 설명이 곁들여지고 고급 플레이를 선보여 대회 분위기는 한층 고조되어 갔다. 가족 단위로 대회에 참가한 선수들도 있어 주위의 시선을 끌었다. 아들이 경기에 임하자 부모님들은 뒷자석에 앉아 코치와 격려를 하는 모습을 보여주어 주위 사람들을 흐뭇하게 했다. 경기에는 승자와 패자가 있기마련, 이긴 선수들은 '2차전이 기대된다'며 자신만만해 하고 진 선수들은 '아직 모른다. 패자부활전이 있다. 이제 원점이다.'라고 말을 하며 담담한 표정을 지었다. 이 대회에서 의외로 어린 선수들이 선전을 보여 참가자들을 놀라게 했다. "큰형들과 같이 시합을 하면 무섭지 않아?"라는 질문에 "무섭긴 하지만 이기는 것이 중요해서 별로 신경 쓰이지 않아요."라고 답해 어린 나이에도 불구하고 대담함을 보였다.

아주머니도 출동

패자는 말이 없다

적연소 참가선수의 대결

## 우승 그리고 두 번째 시합

이날 장장 4시간에 걸친 사투 끝에 5명의 우승자가 가려졌다. 아무리 젊은 혈기(?)가 무섭다 하더라도 경험은 무시 못하는 법이다.

이날 우승한 5명은 모두 디디콩을 수개월 동안 계속해온 매니어들이었다.

이들은 '무지하게 좋아요.'라고 입을 모아 우승 소감을 말하고, '패자부활전이 좀 길었다.', '매우 힘이 들었다.'라며 이번 행사의 아쉬움을 표현했다. 이제 첫발을 내디딘 「디디콩 레이싱 대회」. 이번에 참가하지 못했던 친구들은 얼마후면 제 2회 대회가 개최되니 지금부터라도 조금씩 준비하는 것은 어떨까? 제 2회 대회에서는 이번 대회보다 더욱 성숙된 모습으로 개최될 것을 기약하며 이번 대회를 마친다.

컴보이64는 내 품안에…

참가 선수들이 많았다

문제의 이제씨

온가족이 출동

## 우승 그리고 두 번째 시합

말도 많았고 탈도 많았던 행사였다. 대회준비가 늦어져 일정보다 1시간이나 늦게 시작을 했다. 하지만 예상외로 많은 게이머들이 참가해 주어 성황리에 막을 내린 것 같다.

근래에는 보기드물게 가족단위로 대회에 참가하는가 하면 7~9세 정도의 어린이도 참가해 「디디콩 레이싱」의 인기를 실감했다. 학생들의 봄방학에 맞추어 대회를 개최하였지만 개인사정(?)으로 학교에 가야했던 학생들이 교복을 입은 채로 대회장에 달려와 경기에 참가하는 열의(?)를 보였다. 레이싱 대회 이외에 색다른 이벤트가 없었던 것이 '옥의 티'라고 할까? 전체적으로 대회에 참가한 선수들의 실력이 뛰어난 편이어서 각 경기마다 치열한 접전을 벌여 그 경기를 지켜보는 사람들도 즐거워하였으며 선수들도 경기에 지든 이기든 간에 '후회는 없었다'는 표정을 비췄다. 게임시장은 점점 넓어져가고 있으며 넓어져가는 만큼 유저들도 질높은 소프트와 다양한 행사를 원하고 있다. 이제 걸음마 단계지만 매회 단점을 조금씩 보완해 나가서 우리나라도 이런 이벤트 행사가 많이 생겼으면 하는 바램이다.

N64반

# 졸업식

잘 지냈나요. 전 잘 지냈어요.
보고 싶었나요. 전 무척 보고 싶었어요. 항상 N64를 바라보며 지내는 여러분의 얼굴이 떠올라요.
벌써 졸업이라니 서운하네요.
졸업은 많은 것을 생각하게 해주는 것 같아요. 결코 마지막이 아니란 거 모두 알고 있겠죠. 무슨 일이든지 마무리를 지어야만 또 다른 시작이 있는 법. 산다는 것은 항상 새로움을 추구하게 되고 모험을 동반하죠. 너무 어렵나????

**수상내역**

- 최우수상 : 2000점
- 우수상 : 1500점
- 장려상 : 1000점
- 특별상 : 1000점

## 최우수상

■독자 사연 : 안녕하세요? 구구리 선생님. 전 N64반 21번 졸업생 치현이라고 합니다. 드디어 졸업식 날이 되었군요. 그런데 졸업식 참여 방법이 웃긴사진이 필요한 건가요? 전 졸업식 참여를 위해 특별히 엄청 웃기고 끔찍한(?)사진을 특수 제작했습니다. 우선 비디오 카메라로 나의 표정을 녹화한 후 녹화한 장면중 괜찮은 것만 엄선해서 다시 카메라로 찍었습니다. 그렇게 해야실수할 가능성이 줄어드는 것이죠. 그런데 도대체 어떻게 그런 표정이 나오냐고요? 그건 이빨에 김을 붙이고 얼굴을 유리에 대고 푸학~ 이해가 가시나요? 원래 전 엄청 미남입니다. 처음부터 졸업식 참여방법이멋진사진을 보내는 거였다면 자신있었는데, 웃긴사진이필요한 거여서 저의 자존심을 버리고 과감히 얼굴을 뭉개버렸습니다. 비록 사진이 쇼킹하지만편집상에서 잘라버리지마시고 실어주세요. 부탁입니다.

■감상평 : 편지를 처음 받았을때는 별 느낌없이 봉투를 열었습니다. 개봉후에도 아무 느낌이 없었습니다. 하지만 사진봉투를 열어 사진을 보는 순간 전 '으악'이라는 소리와 함께 온몸에서 전율을 느꼈습니다. 뭔가 표현할 수 없는 느낌. 좀비를 보는 듯했지만 그런 느낌과는 달랐으며 밀려오는 공포감과 섬짓함을 느꼈지만 공포물을 보았을 때와는 그 느낌이 달랐어요. 자신이 미남이라고 주장은 하지만 사진을 보면 미남이라는 생각은…. 정말인지 한번 보고 싶네요. 연출력이 대단히 좋았습니다. 구성력도 뛰어났구요. 이에 최우수상을 드립니다.

주의
(매우 충격적이므로 노약자나 임산부는 주의하시기 바랍니다)
배꼽 분실 조심

## 특별상

■독자 사연 : 안녕하세요. 구구리 누나, N64친구들 정말 반갑습니다. 저는 번호가 6번인 이영수입니다. 벌써 졸업이라니 세월 참 빠르군요. 이 사진은 피자가 너무 맛있어서 한입에 넣는 장면입니다. 제가 사진에 나오는것을 좋아합니다. 지금까지 먹은 피자중 제일 맛있었습니다. 안녕히 계세요. N64파이팅!

한입에 쏘옥~

■감상평 : 이게 피자였군요. 사연을 보기 전에는 이게 커다란 핫도그라고 생각했었는데…. 그게 피자라니! 정말 끝부분이 굵군요. 한입에 넣기에는 조금은 벅차보이는데 입이 굉장히 큰가봐요. 게슴츠레하게 뜬 눈을 보고 있으면 웃음이 나와서. 그리고 장소가 집이 아니네요. 얼핏봐서는 집 같이 보여서 그냥 넘어가려고 했는데 여성의 곱디 고운 손길로 세세한 곳까지 챙기다 보니. 특별상입니다.

## 우수상

■독자 사연 : 작년에 찍은 사진입니다. 제일 웃긴 장면인 것 같아 N64반으로 보냅니다.

■감상평 : 1월 20일이 민섭군 생일이었나 봐요. 그런데 왜 초가 4개죠? 4살? 40살?
촛불을 힘껏 부는 민섭군의 모습이 참 인상적이네요. 힘을 조금만 더 주었다간 입이 앞으로 나올 것 같아요. 옆에서 오빠를 격려하는 동생도 참 귀엽네요. 꼭 제 어렸을적 모습 같아요. 뭐라고 말로 표현할 수 없는 희열(?)을 느낍니다. 그래서 우수상입니다.

힘차게 불어라

## 장려상

■독자 사연 : 안녕하시죠. 구구리님. 3월호 졸업공고를 받고 보내는 편지입니다. 제 번호는 9번이구요. 재미있는 사연을 보내 달라고 해서 집에 있는 사진첩을 뒤져가며 찾아보았지만 제가 봐도 정말로 재미있는 사진이 없더라구요. 쩝-그래서 할 수 없이 바다에서 찍은 독사진을…, 새삼 느끼는거지만 정말 허무하더군요. 제가 사진을 요것밖에 안찍다니 쩝…, 하지만 우리의 새 담임선생님 구구리님은 잘 이해해 주시겠죠. 그럼 부탁 드리겠습니다.

나홀로 똥폼(?)

■감상평 : 아침에 찍은 것 같아요. 잠이 덜 깬 모습 같아서…. 바다! 왠지 이 단어를 들으면 포근해지는 것 같아요. 어머니 품에 안겨있는 듯한 느낌 바로 그런 것을 느껴요. 아침바다 하면 왠지 시원한 느낌과 상쾌한 느낌이 들어 기분이 좋아져요. 요즘 어디론가 탈출하고 싶었는데 이런 아침바다도 괜찮겠네요. 장려상입니다.

## 구구리의 한마디

N64반 친구들
모두 안녕하세요.
전 여러분들 덕분에 하루하루를 행복하게 지내고 있답니다.
제 앞으로 오는 글들을 읽고 때론 눈물도 때론 하루종일 싱글벙글, 히죽히죽 거리기도 해요.
여러분들에 의해 저의 하루하루가 달라지는 셈이죠.
답장을 기다리는 친구들에게는 늘 미안한 마음을 가지고 있어요. 누나는 정말로 모두에게 답장을 해주고 싶은데 핑계로 들릴지 모르지만 정말 시간이 없어서….
누나를 향해 이런저런 이야기를 해주고 고민도 솔직하게 털어놓는 여러분이 전 너무나 고마워요. 사랑해요~ ~ ~!

## 공고

N64반이라는 이름으로 여러분과 만나는 것도 이번호가 마지막이 되겠군요. 이렇게 말한다고 이 구구리가 떠난다는 말은 아닙니다. 다음호부터는 N64반이라는 이름말고 '두근두근 구구리얼'로 여러분을 뵙게 됩니다. 이제 독자여러분도 어느정도 성숙했으리라 믿고 독자들과 좀더 좋은 만남을 갖기위해 새단장을 준비했습니다. 다음호부터는 지난번과는 다른 모습을 보여주시길 바라겠습니다. 좀더 정신적으로 성숙된 모습 그런 것 말예요. 그럼 기대할께요. 예쁜 그림도 많이많이 보내주세요.

# 도대체 아케이드 게임은 무엇가???

아케이드 게임계는 항상 최첨단을 달려왔으며 새로운 스타일을 창조해 왔다.
아케이드의 매력은 불특정 다수의 플레이어와 접할 수 있으며, 그 어떤 게임보다 흥미 있으며 폭넓은 세계이다.
이번 아케이드 연구실에서는 보다 깊이 아케이드 게임을 이해하기 위해 장르별과 게임 시스템의 흐름, 전체 경향 등에 대해서 정리해 보았다.

## 고정화면 · 일정한 필드를 왕복하는 타입의 성쇠

게임성의 초장기에 존재해 지금까지도 그 명맥을 유지하고 있는 것이 고정화면 게임이다. 당초는 스크롤시키는 기술이 없었기 때문에 다수의 고정화면 게임이 발매되었다. 물론 필드가 좁아 적을 전멸시키는 타입의 게임과 화면상의 모든 도트를 취하는 등 게임성이 높았다고 할 수 있다. 1982년대 경부터 스크롤형 게임이 나온다. 이것은 고정화면으로 어느 정도 한계에 도달한 게임성을 일순간에 타파하는 것이다.

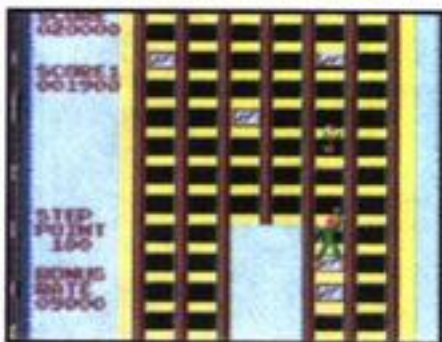
스크롤하는 타입의 게임은 크게 두 가지로 나뉘어 진다. 한가지는 일정의 넓은 필드를 왕래하는 것. 기본적으로는 고정화면과 다를 바는 없지만 차이는 화면 전체가 커 한눈에 모두 볼 수 없다. 화면이 넓어져 왕복하는 데에 그만큼 시간이 많이 걸리게 되어 플레이어의 판단에 따라 일정 포인트에 설치되어 있는 그래픽과 열쇠를 회수하거나 하는 것으로 반드시 모든 길을 통과하지 않아도 되었다.

랠리 X는 도트형의 클리어 목적을 가진 액션 게임

## 종횡 스크롤과 시점의 관계

스크롤 타입 게임의 또 한가지는 긴 스크롤이 줄지어 계속 연결되는 타입이다. 우선 가로로 계속되거나 세로로 스크롤되는 게임을 보자. 여기서 중요한 것은 시점이다. 예를 들면 종 스크롤의 위 시점은 중력의 영향을 받지 않으므로 플레이어를 필드 위에 자유롭게 움직이게 할 수 있다. 대표적인 장르가 슈팅이다.

종 스크롤의 횡 시점은 어떠한가.

옆에서 보며 위로 진행해 가는 것은 바꿔 말하자면 위로 올라가는 것이다. 위로 올라간다고 하는 것은 지구에 있어서 어려운 것으로 물론 게임에서도 예가 적으며 특수하다. 그 중 걸작이 「크레이지 클라이머」(빌딩을 올라간다)이다. 크레이지 클라이머의 경우 중력의 표현이 굉장히 멋지게 나타나 있다. 떨어지는 화분을 피하면서 자신은 떨어지는 압력과 항상 싸워야한다.

크레이지 클라이머에서는 중력에 따라 다양한 것이 떨어진다

다음은 횡 스크롤에 대해서 살펴보자.

횡 스크롤에서 위 시점이라는 게임은 거의 없다. 횡 스크롤은 옆 시점과 비스듬한 위의 시점이 된다. 비스듬한 위 시점이 횡 스크롤에서는 위 시점에 가깝다.

그럼 횡 스크롤의 특징인 시점에 대해 살펴보자. 횡 시점의 큰 특징은 플레이어가 높이를 판단할 수 있다는 데에 있다. 곧장 앞으로 진행하는 것은 적과 방해물을 피할 수가 없다. 만약 플레이어가 사람 타입이라면 점프로 피해 진행해 간다. 한편 플레이어가 비행기인 경우는 고도를 바꾸어야 한다. 횡 스크롤 액션에서 가장 특징적인 것은 이 점프라는 액션이다. 이 점프라는 행위는 독특한 재미의 게임성을 창출한다.

하지만 점프 액션은 행동의 제한이 크다. 화면상에서 플레이어가 주로 위치하는 곳은 지면 근처로 공중 필드는 불필요하다. 그것을 시점을 바꾸지 않고 더 자유롭게 움직이려고 하면 보통 인간으로는 불가능한 특수 기능과 도구가 필요하다.

그것을 추구한 것이 걸어 올라가는 타입 「탑 시크리트」와 「스트라이더 비룡」이다. 단 그것에 의해 필연적으로 필드는 단순한 횡 스크롤이 아니라 다방향 스크롤으로 변화해 간다. 거기서 약간 시점을 비스듬히 위로 한 것이 「더블 드래곤」「파이널 파이터」 타입이다. 이것이라면 필드를 최대한으로 사용하는 것이 가능해진다. 일단 횡 시점에 가까운 형태로 캐릭터를 표시할 수 있고 박력도 충분하다.

## 새로운 시대를 연 3D 폴리곤 기술

이같이 스크롤과 시점의 관계가 게임성에 영향을 주었지만 최근에 와서 큰 혁명이 일어났다. 그것이 3D 폴리곤 기술이다. 원래 게임이 발전해 온 것은 하드의 향상에 의한 것이 크다. 스크롤 기술이 없었다면 지금 게임의 대부분은 없었을 것이다.

3D 폴리곤의 특징은 화면의 내부를 입체적으로 보이는 것이다. 자신의 시점에서 소위 컴퓨터 시점으로 행하는 게임은 굉장히 오래 전부터 있었다. 하지만 당시는 연산능력에 한계가 있기 때문에 벡터 스캔이라는 기술로 표현되어 왔다. 아타리의 「스타워즈」가 그 예이다.

기술이 좀 더 진전하여 이번은 풀 컬러로 아름답게 표현하게 된다. 그래도 표현에 정확성에 무리가 따라 서서히 3D로 발전해 간다. 대표적인 것이 「폴 포지션」, 「아우트런」과 「애프터 버너」라는 체감 게임이다. 하지만 이것은 실제로는 3D로 되어 있지 않다. 그 때문에 정해진 시나리오 이외의 움직임이 불가능하다. 급히 왼쪽이나 직각으로 커브를 튼다던가 뒤로 되도는 것은 무리이다. 거기서 3D 폴리곤이 등장한다. 최초가 3D 폴리곤 레이스 작품이다.

3D 폴리곤의 가능성을 보여준 애프터 버너

## 하드의 진보는 게임성을 바꿀 수 있는가?

하드의 진화는 게임 시스템과 게임성에 대해 커다

란 영향력을 끼쳐 왔다.

플레이어 측은 지금까지와 동일한 게임에는 그렇게 매혹되지 않는다. 하지만 그만큼 '게임이라고 하는 것'이라는 기존 개념을 타파한 것과 만나면 대히트된다. 여기에서는 하드의 가능성이 게임을 어떻게 변화해 왔는가에 대해 살펴보기로 하자.

## 게임 안에 캐릭터가 태어난 순간

게임이 인간에 대해 주는 인상을 크게 바꾼 하나의 터닝 포인트는 『스페이스 인베이더』에 있다. 지금까지 비디오게임은 테이블 테니스 같은 타입뿐이었다. 하지만 인베이더는 분명히 우주인이며 캐릭터가 표현되어 있다. 인간은 비로소 브라운관의 안에 '적'이였지만 캐릭터를 인정한 것이다.

인베이더의 공적은 대단한 것이다

## 보다 리얼한 일상을 표현하기 위한 시행착오

초기 아케이드 게임에는 스페이스라 이름 붙여진 것이 많았다. 우주공간은 그다지 대단하지 않아 표현하는 것이 쉬웠기 때문일 것이다. 물론 슈팅이 유행하고 있던 순간에도 캐릭터 게임은 서서히 진화해 가고 있었다. 팩맨, 동킹콩, 마리오 등. 그들의 표현기술은 디자인은 예술적이지만 사람으로서의 리얼함을 느낄 수는 없었다. 결국 하드상의 규제는 엄격하고 그것에 의한 화면은 추상적으로 될 수밖에 없었다. 하지만 역으로 그 때문에 캐릭터와 그래픽 이상으로 심플하고 깊은 게임성이 구상되었다고 할 수 있다.

하지만 리얼한 캐릭터와 세계관의 추구는 강렬한 방법으로 해결하려고 한 것이 83년부터 85년의 사이에 해결된 LD게임이다. LD게임의 화상은 CG에서는 없는 실사라든지, 애니메이션 화면이다. 당시의 CG와는 비교가 되지 않는 리얼함이었다. 이 점에 있어서는 CG의 완패이다. 하지만 LD게임은 비디오게임의 진화 과정을 무시한 방법이라고 할 수 있다. 그림이 우선 리얼하고 제한된 포인트밖에 플레이어는 스토리에 참가할 수 없는 것이 LD게임의 문제점이고 한계이기도 했다.

그 때문에 LD게임에서는 게임성의 폭이 굉장히 좁아진다. 필드 상을 리얼타임으로 이동하는 것도 불가능하다. 게임성을 희생해서 겉모습의 아름다움을 선택한 하드이다. 하지만 하드의 향상에 의해 CG 비디오게임의 스펙이 향상됨에 따라 LD게임이 사장되어 가는 것은 당연한 소치이라고 할 수 있다.

## 보다 강렬한 존재감을 구한 결과는?

하드가 진보함에 따라 보다 리얼한 캐릭터를 구해 플레이어 캐릭터는 서서히 크게 표현된다. 캐릭터가 크고 애니메이션 패턴이 많아짐에 따라 겉모습의 분위기는 점점 인상이 강하게 된다. 캐릭터 임팩트가 강렬해짐에 따라 지금까지 비디오게임에 눈을 돌리지 않았던 사람도 게임에 주목하게 된다. 이 경향은 『파이널 파이터』에서 눈에 띄기 시작해 『스트리트 파이터2』 경에는 현저하게 볼 수 있게 된다.

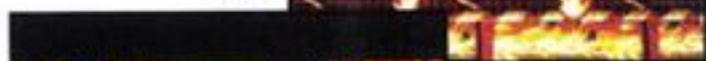
여기서 슈팅 게임과 캐릭터 게임의 인기 교대가 이루어져 간다. 『그라디우스3』와 『파이날 파이터』가 동시기에 발매된다. 파이날 파이트는 기본의 게임성은 더블 드래곤에 가깝지만 캐릭터로서는 상당히 크다. 사람으로서의 임팩트가 있는 표현을 하는 것에는 확실히 캐릭터가 큰 쪽이 좋다. 여기까지 와서 드디어 하드가 큰 캐릭터를 리얼하게 표현하는 것이 가능해진 것이다.

그 캐릭터성을 극한까지 표현한 것이 대전격투게임이다. 구세대인 사람들은 캐릭터와 함께 게임 세계관을 사랑했지만 대전격투게임은 내 캐릭터를 강렬하게 인식시킨다. 특히 코스프레의 발생은 상징적인 사건이라고 할 수 있다. 캐릭터에 감정을 이입해 동일화시키고 싶다고 하는 발상이 코스프레를 발생시켰을 것이다. 스트리트 파이터2의 대히트 이후 더욱 캐릭터들을 리얼하게 표현하기 위해 애니메이션 턴 수가 증가하거나 줌 인, 줌 아웃을 취하게 된다. 하지만 가장 임팩트가 강한 것은 역시 3D 폴리곤의 등장이다. 시점을 자유자재로 변할 수 있는 것에 의해 캐릭터와 세계관의 가능성은 훨씬 넓어졌다. 지금부터 모든 점에서 3D 폴리곤은 게임세계의 주류를 점하게 된 것이다.

하지만 3D 폴리곤은 아직 시작했을 뿐의 하드로 약점은 아주 많다. 예를 들면 캐릭터의 표정을 리얼하게 표현할 수 없는 것이 대표적이다. 그 점에서는 2D쪽이 아직은 더 낫다. 그러나 역으로 그 만큼의 규제가 있으면서 지금까지의 임팩트를 가지고 표현할 수 있는 것을 평가해야 된다. 여하튼간에 그들의 결점은 극복될 것이다.

액션 게임의 대표적 파이널 파이터

캡콤과 SNK는 캐릭터의 매력을 표현한다

현재는 캐릭터의 표정은 2D쪽이 우수하다고 하는데...

3D격투 대히트 작품 '버철 파이터2'

## 이달의 주목 라인업

### 배틀 트라이스트

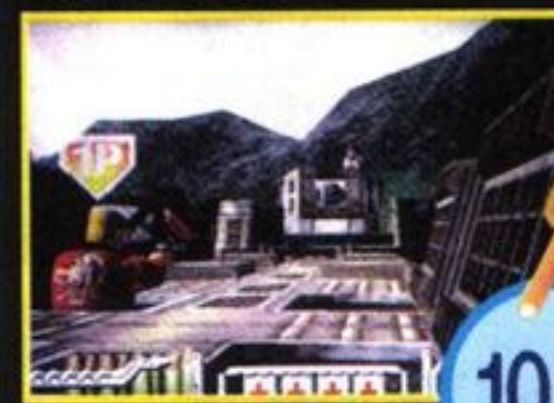
100p

코나미에서 등장한 신격투게임. 리얼한 액션보다는 아기자기한 애니메이션성이 강한 격투게임. 오프닝 화면이 애니메이션의 오프닝을 연상시킬 정도로 아름답고 재미있다.

### 스트리트 파이터 EX2

102p

브랑카에 이어 등장한 파이터 발록. 대전격투게임사상 처음으로 벽에 달라붙는 기술을 선보인 발록이 이번 시리즈에서는 그 기술에 어떤 변화가 있을지...

### 타임 크라이시스2

103p

남코에서 등장한 건슈팅 게임. 「1」이 처음 등장했을 때 세가의 건슈팅에 밀려 사장되지 않을까 염려했지만 굉장한 히트를 기록했다. 이번엔 1인용의 아쉬움을 달래며 2인 동시 플레이 및 개인 플레이까지 가능해지는 등 다양한 시스템을 보강했다.

ARCADE LINE UP

ARCADE

코나미의 신격투게임이 등장했다!!

# 배틀 트라이스트

BATTLE TRYST

「파이팅 우슈」와는 완전히 다른 폴리곤 격투게임이 가동 준비중이다. AOU쇼에 등장한 그 모습을 소개한다.

■ 제작사: 코나미 ■ 장 르: 격투 액션 ■ 발매일: 미정

## 「배틀 트라이스트」란??

본격적인 폴리곤 3D 격투 게임 「파이팅 우슈」를 만든 코나미가 또 다른 폴리곤 격투게임을 발표했다.

화려한 「파이팅 우슈」에서는 캐릭터를 보다 '리얼'하게 표현하려 했으나 이 「배틀 트라이스트」에서는 정반대로 '애니메이션틱'에 근접하고 있다. 게임성은 리얼함 지향의 「파이팅 우슈」에 반해 어퍼로 상대를 높게 띄우거나 화려한 기술, 화려한 이펙트의 엔터테인먼트성을 강조하고 있다.

또한 TV 방송 프로그램으로 방영될 예정으로 등장 캐릭터들은 개성파 일색이다. 정통파 가라데의 달인, 공포의 닌자, 유전자 조작에 의해 태어난 새로운 종족 등 캐릭터에 심혈을 기울이고 있다.

상대를 날려버리는 강력한 타격기도 있다. 「파이팅 우슈」에는 없는 화려한 이펙트가 특징

## 초보자를 위한 전면 가드시스템 탑재

「배틀 트라이스트」의 조작 시스템은 1레버, 3버튼으로 「파이팅 우슈」

어퍼계의 기술로 상대를 높게 띄우는 것도 가능. 물론 공중콤보도 건재

중, 하단에 관계없이 완전히 가드 버튼만으로 가드 가능

가드 버튼+상(하)로 횡이동도 가능하다

### 스토리

근미래의 세계, 사람들의 목숨을 건 승부를 구경하는 '배틀트라이스트쇼(BATTLETRYST-SHOW)' TV프로그램이 높은 시청률을 자랑하고 있다.

싸움에 자신이 있는 일반 시청자가 방송국에 고용된 격투 프로와 싸워 승리하면 막대한 상금을 획득할 수 있는 단순 명쾌한 룰이다. 매주 많은 사람들이 일확천금을 노리고 응모하는 인기 프로그램이지만 그것이 얼마나 무모한 짓인지를 아는 사람은 오로지 참가한 경험이 있는 사람들 뿐일 것이다.

8스테이지를 클리어한 사람은 없고 프로그램 타이틀은 항상 '배틀트라이스트'이며 싸움의 승리자는 아직 없다.

하지만 이번주 역시 무모한 도전자들이 도전해 온다.

와 동일한 펀치, 킥, 가드 등 평범한 구조이다. 펀치, 킥 버튼을 누르면 공격 가능하도록 되어 있지만 레버와 각 버튼의 조합에 의해 다양한 기술의 구사도 가능하다. 커맨드의 대부분은 3D 격투 타입이다.

「배틀 트라이스트」의 가장 큰 장점으로는 초보자도 즐길 수 있도록 중단, 하단의 개념을 없애 가드 버튼을 누르는 것만으로 완전히 공격을 가드할 수 있게 되어 있다.

또 하나의 가드 방법으로 레버와 가드 버튼을 동시 입력하면 공방이 일체가 되는 기술이 가능하다. 이것을 사용하면 가드 직후에 반격이 가능하다. 그밖에도 상대의 공격을 피하는 횡이동 등도 있어 다양한 전투가 가능하다.

## 고액 상금을 노리자!!!

3D격투게임은 타임어택이 주류지만 이 게임에서는 스토리에 있는 것같이 상금획득이 목적이다. 연속기로 재빨리 상대를 쓰러뜨리면 고액의 상금을 얻을 수가 있다. 이 CPU전에서 고액상금을 얻을 수 있으면 자연 능숙하게 되는 것이다.

○퀵 가드에서의 공격은 각 캐릭터마다 다양하다

○배틀에는 상금이 걸려있다. 콤보에 의해 최종적인 금액이 나온다

## 캐릭터 소개

### 타케루 야마노

동양의 섬나라 일본에서 온 가라데 파이터

- 국적: 일본
- 키: 175
- 성별: 남성
- 유파: 가라데
- 나이: 18세

### 키카 그리폰

아름다운 몸매의 갈색 미녀

- 국적: 영국
- 키: 170
- 성별: 여성
- 유파: 마샬 아츠
- 나이: 21세

### 잔코쿠

수수께끼의 닌자 맨

- 국적: 불명
- 신장: 170
- 성별: 남성
- 유파: 인술
- 나이: 불명

### 나지드 시

귀여운 얼굴을 한 봉기술의 달인

- 국적: 아바론
- 키: 160
- 성별: 여성
- 유파: 봉기술
- 나이: 18세

### 차이 차이

차이나타운에서 전해 내려오는 쿵푸의 실력자

- 국적: 미국
- 성별: 여성
- 나이: 16세
- 키: 155
- 유파: 쿵푸

### 게리 윌리암

거대한 몸을 날리는 괴력의 파이터

- 국적: 캐나다
- 성별: 남성
- 나이: 35세
- 신장: 190
- 유파: 프로레슬링

### 바이츠 맥킨토슈

원래 캐나다의 복서로 배틀트라이스트 쇼 링에 오른다

- 국적: 미국
- 성별: 남성
- 나이: 26세
- 키: 185
- 유파: 마샬아츠

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

브랑카가 다시 움직이기 시작한다!!

# 스트리트 파이터 EX2

폴리곤 필드에서 전개되는 스파 캐릭터들의 깔끔하고 화려한 기술들을 소개한다.
하면 된다라는 것을 보여준 아라키와 그 옛날 여성유저의 사랑을 한 몸에 받은 발록, 생긴건 못생겼지만 멋있는 기술 하나로 버틴 브랑카, 그들이 다시 합작품을 내놓았다. 앞으로 어떤 일이 벌어질지 모른다.

■ 제작사: 캡콤 ■ 장 르: 격투 액션 ■ 발매일: 미정

## 이것이 확정 7인의 캐릭터이다!!

사진에서 소개하는 7명의 캐릭터들은 모두 확정된 파이더들이다. 「EX2」에 등장하는 브랑카, 발록은 재빠른 움직임이 특징적인 만큼 스피디한 배틀이 예상된다.

**샤론**
**빨간 머리의 여자 스파이**
신캐릭터 중 한명. 기술 등은 블레어라고 착각할 정도지만 완전히 다른 사람. 잡기와 던지기가 특징이다

파이널 어토믹 착지 3초전. 여자 스파이 위기 일발

샤론 슈퍼 콤보 발동!! 죽을 준비해라!!

공중에서 관절을 꺾어 지면으로 내던지지

특기인 손톱으로 쓰윽~

가면 속에 불타는 정열

OC·제도 「EX2」등장확정. 이 베트는 신기술?

### 계승된 시스템

사진을 보면 알 수 있듯이 「EX2」에도 슈퍼 캔슬 시스템이 계승되었다. 필살기로부터 슈퍼 콤보로, 또 슈퍼 콤보부터 다른 속성의 슈퍼 콤보로의 이행이 가능할 것같다.

상대의 가드를 파괴하는 공격 시스템인 가드 브레이크도 있는 것같다

가드 브레이크에는 이너즈마 이펙트가!!

필살기로부터
슈퍼 콤보
이것이 슈퍼 캔슬이다!!

통상공격이 히트하면 필살기는 각오하라!
게이지가 있다면 플러스 알파까지!!

| | |
|---|---|
| 그래픽 | |
| 캐릭터 | |
| 몽미도 | |
| 독창성 | |

이번엔 두사람이 협력해서 스테이지를 누빈다!!

# 타임 크라이시스2

양동 · 원호 · 습격, 1P · 2P 각각의 시점에서 전개되는 상상을 초월한 싸움!! 수상에서, 열차 위에서, 최신 기판 '시스템23'이 가능하게 한 스피드감 넘치는 추격전! 사라져버린 데이터를 되찾고 동포 크리스티를 구출하자!!

TIME CRISIS II

■ 제작사: 남코 ■ 장 르: 건슈팅 ■ 발매일: 미정

## 「1」의 흥분이 다시…

### 군사위성 발사를 저지하라!!

네오다인 · 인더스트리사는 1998년 10월 31일자 보도에서 차세대 통신 신사업으로 '스타라인 네트워크' 계획을 발족한다. 또 이미 64기의 저패도 주회 통신위성의 개발에 착수하고 있고 다음달 발사를 한다고 발표한다.

그러나 이 보도로부터 3주 후 국제특수첩보기관 VSSE에 놀랄만한 정보가 전해진다. 그 내용은 네오다인 · 인더스트리사가 쏘아 올릴 예정인 위성은 겉으로는 통신위성이지만 실제는 군사위성이라는 것이다.

VSSE는 급히 크리스티 라이언을 스파이로 네오다인 · 인더스트리사에 진입시켜 이 건에 관한 정보수집을 한다. 그녀는 멋지게 군사위성에 관한 정보를 입수하지만 그 현장을 회사 간부에 발견되어 현재 도주중이다. VSSE는 현지에 키스 마틴과 로버트 백스터를 파견해 그녀의 보호와 정보 수집을 지시한다.

군사위성 수송을 저지하라! 움직이는 열차 안에서의 사투

### 건슈팅 최초의 2화면 통신

타임 크라이시스는 페달을 사용한 액션이 독특한 건슈팅으로 속편에서는 2인 동시 플레이가 가능해졌다.

종래의 2인 동시 플레이 건슈팅 게임은 하나의 화면을 두명이서 전개해 나가는 것이였지만 「타임 크라이시스2」에서는 두명의 화면이 각각 독립되어 있어 각각의 시점에서 적과 싸우는 시스템으로 되어 있다.

이 시스템에 의해 사격하고 있는 한명을 다른 한명이 '엄호'하거나, 두명이 적을 협공하는 '협격', 한편이 적을 유인하고 있는 순간에 또 다른 한편이 겨냥해 쏘는 '양동' 등 종래 건슈팅의 상식을 초월하는 양동작전을 실현 가능하여 2인 동시 플레이시에는 호흡을 맞춘 연계 플레이가 중요해졌다.

협격

양동

엄호

이번은 2인용 통체를 사용한 양동작전의 전개가 가능해졌다

적 보스인가? 오른손의 권처로 플레이어를 노리고 있다

### 하드면도 주목!

시나리오와 시스템 등 소프트면뿐만 아니라 하드면에서도 긴박감을 높이는 장치가 되어 있다.

우선 게임 기판에는 '시스템23'이 탑재되었으며 종래의 하이크리에이터 영상에 추가해 반투명효과등 깔끔한 영상 효과가 더해졌다. 통체는 모니터를 2대 연결한 스탠다드 타입과 50인치 프로젝터를 붙인 DX타입으로 발매될 예정이다.

모니터 2대를 연결한 타입

DX 타입

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

ARCADE

세계 베스트 드라이버는 다 모여봐!!!

# 세가 랠리 2 챔피온쉽

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

미쯔비시의 랜서인 에볼루션V도 등장!! 차종도 증가하여 흥미 폭발!!
다양한 스테이지를 누비는 운전 실력을 뽐내보자.

■ 제작사: 세가 ■ 장 르: 레이싱 ■ 발매일: 미정

## 차종이 증가했다!!

전작에서 등장하는 자동차는 세리카와 델타 2종류밖에 선택할 수 없었지만 「2」에서는 6종류의 자동차를 선택할 수 있다. 차종은 전작의 토요다, 랜처 2대와 새롭게 미쯔비시, 스마루, 포드, 푸죠 4대가 증가했다. 머신 셀렉트 화면에서 확인할 수 있듯이 선택할 수 있는 머신은 각 메이커의 실재 머신이다.

6대의 머신 중에 선택하는 것이 포인트

### 이번엔 통체가 움직인다!!

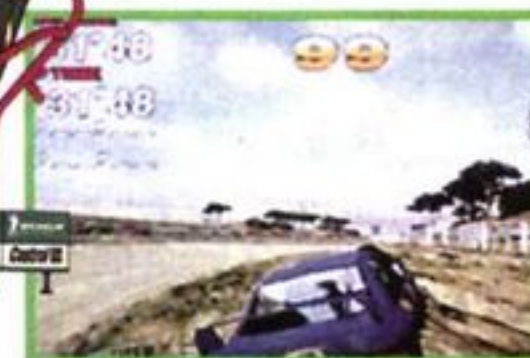
'모델3'에 의해 더욱 비주얼이 리얼하게 되었고 시각적인 부분 이외에도 리얼함을 체감시키기 위해 「2」에서는 무빙 타입의 통체(디럭스 타입)를 채용하였다.

통체를 보면 레이싱 카의 보강 파트인 로울러 바를 연상시킨다. 그 로울러 바 안에 있는 콕핏이 실제로 가동되는 것으로 그 로울러 바 안에서 콕핏이 전후로 기울어지는 듯한 형태로 움직이는 것이다. 그 움직임은 가속이나 감속할 때에 느끼는 감각(관성에 의한 움직임이 재현)을 느낄 수 있다.

### 드라이버를 만족시키는 다채로운 코스

「2」에서도 4가지 스테이지를 하나씩 클리어해 토탈 순위를 싸우는 챔피온 쉽 모드와 4가지 스테이지 중 하나를 선택하여 그 스테이지에서 주행을 반복해 토탈 타임을 싸우는 프랙티스 모드 두가지가 있다.

■ 사막

전작의 첫 번째 스테이지로 초급자용 모드. 이곳의 이벤트는 웅덩이에 들어가면 머신이 지저분하게 되는 것.

이스케이프 존도 사용할 수 있다

■ 마운틴

이 산길의 특징은 업 다운 코스와 암석 등에 의해 앞을 확인하는 것이 어려우며 더트 코스로 되어 있다.

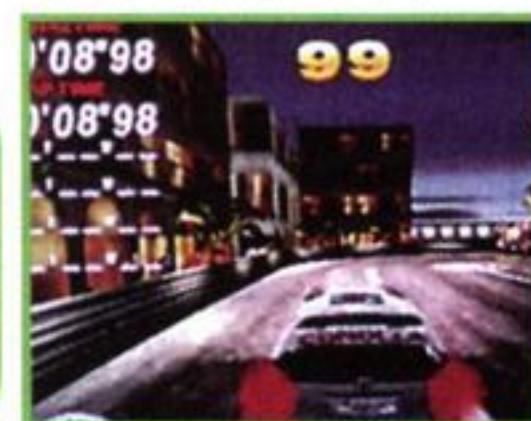
코스 변화에 주의를 기울이자

■ 스노우

「2」의 새로운 신으로 등장 한 스노우 스테이지. 미끄럽고 코스의 폭도 상급자 코스를 연상시킨다.

미끄러지면서 조작하는 것이 장난이 아니다

■ 리베라

또 하나의 상급자 코스로 특징은 거리를 코스로 하고 있어 예각 코너가 많이 존재한다는 점이다

밤 스테이지도 존재한다

그래픽
캐릭터
홍미도
독창성

모뎅군의 도전을 물리치자!!!

# 메탈 슬러그2

METAL SLUG 2

「메탈 슬러그2」가 드디어 등장했다. 액션의 상쾌함과 섬세한 그래픽은 이번에도 역시 건재한다. 다양한 아이템과 새롭게 등장한 캐릭터 등 그 모습들을 공개한다.

■ 제작사: SNK ■ 장 르: 액션 ■ 발매일: 미정

## 3버튼을 완벽하게 활용하자!!

「메탈 슬러그2」는 8방향 레버 + 3버튼의 전작과 동일한 조작계로 우선 3버튼 사용법을 알아보자.

**■ A - 샷(SHOT)**

보병 시에 핸드건(탄수 무한), 파워 업 건을 발사. 적병이 근처에 있을 때에는 자동으로 접근 공격(나이프나 펀치)을 한다. 승차물 탑승 시에는 강력한 핸드건포(탄수 무한)를 발사한다.

**■ B - 점프**

레버 조합으로 다양한 변화가 가능하다. 아래로 쏠 때는 점프 후 아래 쏘기를 한다.

**■ C - 수류탄 또는 캐논포**

수류탄 또는 승차물에 타고 있을 때는 캐논포를 날리자. 탄수 제한은 있지만 아이템으로 보충이 가능하고 위력이 높으므로 자주 사용하자.

**■ A+B - 메탈 슬럭 어택**

승차물에 타고 있는 경우에만 가능하며 승차물을 출격시켜 큰 대미지를 가할 수 있다. 승차물은 0이 되면 폭발해 버리므로 내구력이 없어지면 메탈 슬럭 어택을 하자.

## 레버 제어를 정확히 하자

보병 시에는 특정 파워 업 건이 외는 상하좌우 4방향으로만 건을 쏠 수 있다. 역으로 승차물을 타고 있을 때에는 레버로 전방향 공격이 가능하다.

승차물이 내구력이 0이 되었을 때 내려오지 못하면 폭발하므로 이 때는 레버 아래 + B로 즉시 탈출하자.

## 수수께끼 캐릭터

**● 특수공작원**

일부러 적 포로가 되어 잠행하는 정규군 특수 공작원. 도와주면 강력한 공격을 해 준다.

**● 미이라**

적 미이라의 공격을 받으면 미이라가 된다. 성수 아이템을 취하면 인간으로 되돌아 온다.

### 포로를 구출하자

전장 도처에 포로가 있다. 이 포로들을 구해 접촉하면 사례로 아이템을 준다.

## 아이템 공개

**H 헤비 머신 건**

연사성이 뛰어난 중기관총. 레버와 병용으로 폭탄을 흩뿌리자

**R 로켓 런처**

서치 미사일을 발사한다. 폭풍에도 판정이 있다

**S 샷 건**

강력한 근접 전투용 총. 사정거리는 짧지만 대미지는 최대

**F 프레임 샷**

대인용 화염방사기. 사선상의 적 보병을 모두 태워버린다

**L 레이저 샷**

대장갑차량용 레이저 빔으로 보병은 모두 관통한다

**FIRE 프레임 바틀**

대인용 화염병. 지면을 따라 불이 퍼져간다

**AP 암 피어서**

대장갑차량용 철갑탄. 일직선으로 발사하여 적을 관통한다

## 승차물 대 공개!!

**메탈 슬러그**

정규군 차기주력 군차. 캐논포를 추가, 철갑탄(AP)도 가능하며 기동성이 더욱 향상되었다.

**슬러그 플레이어**

정규군 항공부가 개발한 수직이착륙 전투기. 발칸포와 고속 미사일을 탑재한 범용성 높은 전투기.

**슬러그 노이드**

정규군 육상부가 시범 작동 개발 중인 2발 보행 전투차. 양팔에 베를건포, 허리부분에 캐논포를 장비하고 있어 고저차가 있는 지형에서 상당한 파괴성능을 보인다.

**카멀 슬러그**

중동에 파견된 정규군 공작원의 라이더. 발칸포를 탑재하고 하고 있지만 장갑을 갖지 않아 주의가 필요하다.

| 그래픽 |
|---|
| 캐릭터 |
| 홍미도 |
| 독창성 |

ARCADE

추락하는 것은 날개가 있다!

# 추락천사 墮落天使

서기2000년에 일어난 대 지각 변동으로 대륙으로부터 떨어져 나온 한 마을이 있었다. 옛날 대도시였던 이 마을은 어느새 폭력과 퇴폐가 난무하는 마을로 변해 가고 있었다. 이 마을을 사람들은 이렇게 불렀다. 지상 최후의 낙원 「EDEN」. 26만 그래픽과 500메가의 대용량으로 초 리얼 세계관과 격투 장면을 연출하고 있는 「추락천사」. 신을 거부하는 천사들의 대 액션 속으로 빠져들어 보자.

■ 제작사: 사이쿄 ■ 장 르: 격투액션 ■ 발매일: 98년 3월

## 추락천사의 시스템

### 조작방법

추락천사는 8방향 레버와 펀치, 킥 버튼 각 2개, 모두 4개의 버튼으로 조작한다. 버튼은 강·약의 구분이 있으며 펀치와 킥의 발생 외에도 특수기능을 가지고 있다. 레버 방향에 따른 캐릭터의 이동은 일반적인 2D격투게임과 같다(예: ↑점프, →→대쉬, ↓↗ 슈퍼 점프 등).

### 가드 인쥬런스

추락천사의 가장 큰 특징이라 할 수 있는 시스템이다. 최근 2D격투게임에 많이 도입되는 요소인 '가드 크러시' 시스템을 수치상으로 표시해 놓은 것인데 최대가 '99'이며 공격을 가드할 때마다 일정 숫자가 감소한다. 가드를 않하고 있으면 다시 회복되지만 수세에 몰려 계속 가드만 하다가 수치가 0이 되면 그 순간부터 가드불능 상태가 되어 상대가 무엇으로 때리든지간에 고스란히 맞아야만 한다. 게임에 임해서는 공격시나 방어시를 불문하고 이 수치에 신경을 써야만 할 것이다.

바로 이것!

### 러싱 콤비네이션

통상기를 서로 연결한 콤비네이션이다. 이후에 필살기 계열을 연결할 수 있는 등 그 사용도가 매우 높다. 많이 알려진 캡콤 사의 체인 콤보라고 생각하면 쉬울 것이다. 사실 다른 점도 없다.

이 정도의 강력한 콤보도 가능하다

### 파워 차지 (강P와 강K를 동시 입력)

공격이나 방어에 의해서만 채워지는 파워 게이지를 임의로 채울 수 있는 기능. 강P와 강K를 동시에 누르면 발동한다. 파워 차지 동안에는 이동과 방어가 모두 불가능하지만 순간적으로 중단할 수 있으므로 큰 문제가 아니다. 「KOF」 시리즈의 '기 모으기'와 동일하다.

### 이스케이프 대쉬 (P 2개를 동시 입력)

상대방과 다른 라인으로 이동하는 기술. 「아랑전설」 시리즈처럼 아예 라인 이동을 하는 것이 아니라 잠시 동안 회피했다가 돌아온다. 이 동안에 장풍계 공격을 모두 피할 수 있으며 근접전 시에도 하단공격 등을 비롯한 상대방의 공격을 피하여 뒤로 돌아갈 수 있다. 이동 중에 →+강P or 강K 입력으로 공격을 할 수도 있다. 그렇지만 잡기에 대한 방비가 전혀 없는 상태가 되는데다가 상대방의 공격 중 일부 특수기는 회피할 수 없으므로 사용시 주의를 요한다.

하단공격을 피해서…

상대방의 뒤로 돌아갔다. 바로 공격하지 않으면 오히려 공격을 받는다

### 스위칭(K 2개를 동시에 입력)

캐릭터의 발 위치를 변경시키는 시스템이다. 2D게임에서 발 위치가 거론되는 자체가 생소하지만 이 게임의 캐릭터들은 3D방식으로 동작하므로 발 위치가 바뀌면 일부 통상기가 바뀐다. 스위칭을 한 후에만 가능한 기술들이 적지 않으므로 대전시 무시할 수 없는 요소가 될 것이다. 1회 공격 후에 원래의 발 위치로 돌아온다.

### 도발 (약P와 약K를 동시에 입력)

캐릭터가 상대방을 놀리는 동작

어딘 맞을 줄 알아!

을 취한다. 모션 중에는 가드가 불가능하지만 임의로 중단이 가능하다. 도발을 하면 상대방의 파워 게이지가 조금 감소한다.

## 낙법과 잡기 회피 (P 2개 동시 입력)

상대방에 의해서 띄워졌거나 잡기를 당하는 순간에 입력하면 공중에서 자세를 바로 잡고 상대방의 잡기를 뿌리친다. 타이밍은 쉽지 않으니 난타를 하는 것이 유리.

## 데들리 스킬

이름은 거창하지만 일반적인 필살기이다. 레버 입력과 버튼의 조합은 필수.

## 슈퍼 데들리 스킬

초필살기라고 말할 수 있는 기술. 파워 게이지가 맥시멈이 되어 점멸할 때와 체력 게이지가 거의 바닥이 나서 점멸할 때 사용이 가능하다. 슈퍼 데들리 스킬을 사용하면 파워 게이지는 즉시 0이 되며 사용하지 않더라도 일정 시간이 지나면 역시 0이 된다. 체력 게이지와 파워 게이지가 동시에 점멸할 때는 슈퍼 데들리 스킬이 한 단계 파워 업되어 구사된다. 일발 역전이 가능하다.

## 특수기

이 게임의 전 캐릭터들은 데들리 스킬 외에도 한 방향 레버 입력과 버튼 입력을 동시에 함으로써 구사할 수 있는 특수기들을 다수 가지고 있다. 이것들은 통상기와 모션과 쓰임새가 전혀 다르니 꼭 익혀 두도록 하자. 전 캐릭터들 공통으로 ↘K는 슬라이딩 태클이며, 중단 공격들도 다수 포함되어 있다.

# 캐릭터 공략

## 쿨

주인공급으로 보이는 캐릭터. 하지만 기술들은 전혀 주인공급답지가 않다. 위력도 약한데다가 러싱 콤보도 마땅히 연결할 수 있는 흐름이 하나밖에 없고, 거기에 슈퍼 데들리 스킬까지 그다지 좋지가 않다. 특히 배드 럭은 파워 게이지가 아깝게 느껴질 정도이다. 위력도 그저 그런데다가 맞는다면 정말 운이 없다고 말할 수 있을 정도로 쓸모가 없다.

다행히 공중에서의 기술 판정은 좋으므로 과감하게 점프를 하여 날아가 보는 것도 살아남을 수 있는 방법의 하나일 것이다. 그것이 아니라면 그저 앉아서 다트 오브 블랙으로 견제하고, 넘어오는 상대에겐 섬머솔트를 날리는 뻔한 전법뿐이다. 그나마 섬머솔트가 사용 후 빈틈이 거의 없다는 것이 위안이 된다.

| 러싱 콤비네이션 | 약P ⇨ 강P ⇨ 강K ⇨ 데들리 스킬 | |
|---|---|---|
| **데들리 스킬** | | |
| 섬머솔트킥 | ↓(저장)↑+K | 수직으로 솟구치며 차는 대공기. 발생속도가 매우 빠르고 사용 후 빈틈이 별로 없다. 주력기술. |
| 다트 오브 블랙 | ←(저장)→+P | 전방으로 검은색 깃화살을 던진다. 빠르긴 하지만 위력은 형편없는 수준. |

섬머솔트. 쿨의 밥줄이다

○베드럭. 날아가는 조그만 다트가 보이는가?

| 슈퍼 데들리 스킬 | | |
|---|---|---|
| 트리플 섬머솔트킥 | ↓(저장)→←+강K | 섬머솔트킥의 강화판. 가격이 되면 공중에 상대 를 띄어 놓고 세 번을 연이어서 찬다. |
| 배드 럭 | ←(저장)↙↓↘→+강P | 다단 히트하는 다트 오브 블랙을 던지지만 위력은 그저 그런 수준. |

| 추천 연속기 | |
|---|---|
| 점프 공격 ⇨ ↓약K ⇨ 약 섬머 솔트킥 | 약P ⇨ 강P ⇨ 강K ⇨ 다트 오브 블랙 |

○트리플 섬머 솔트킥. 이것만큼은 멋있고 강하다

## 해리

이 게임에서는 중량급에 속하는 캐릭터. 리치가 긴데다가 강력한 데들리 스킬과 슈퍼 데들리 스킬을 갖추어 연속기가 적다는 약점을 완전히 커버하고 있다. 특히 아미 봄버와 웨이스트 오브 택스는 이 게임의 전체 기술 중에서도 최상위에 속하는 강력한 기술이다. 대공기인 바그다드 인 더 스카이도 타이밍만 잘 맞춘다면 아주 뛰어난 성능을 발휘한다.

이처럼 강력한 해리도 약점은 있다. 암건의 탄환수가 한 라운드에 6발로 제한되어 있다는 것. 이 제한된 탄환수를 어떻게 잘 배분하여 사용하느냐가 승률에 직결될 것이다. 와일드 보어는 탄환을 그냥 버리는 수준의 기술이고 홀드 데스티니는 괜찮은 기술. 그렇지만 역시 웨이스트 오브 택스에 탄환을 몰아주는 것이 가장 유리하다.

| 슈퍼 데들리 스킬 | | |
|---|---|---|
| 웨이스트 오브 택스 | ↓↙←↙↓↘→+강P | 상당히 좋은 슈퍼 데들리 스킬. 탄환이 여섯 개일 때는 거의 말도 안되는 대미지를 입힌다. |
| 디스트럭션 봄버 | ←↙↓↘→×2+강P | 아미 봄버의 강화판. 역시 대미지가 엄청나다. |

잠깐 쉬며 장탄수를 확인한다

남은 탄환을 쏟아 붓는다!! 이것이 바로 웨이스트 오브 택스!! 80%의 대미지다

| 추천 연속기 |
|---|
| 약P ⇨ 강P ⇨ 홀드 데스티니 |

| 러싱 콤비네이션 | 약P ⇨ 강P ⇨ 데들리 스킬 | |
|---|---|---|
| **데들리 스킬** | | |
| 와일드 보어 | ↓↙←+P | 암건을 전방으로 한 방 쏘는 기술. 앉으면 안맞는다. |
| 바그다드 인 더 스카이 | →↓↘+K | 45도 정도 전방으로 상승하는 기술. 대공기. |
| 홀드 데스티니 | →↓↘+P | 잡은 후 상대방의 복부에 탄환을 난사하는 기술. 보통 2발을 쏘지만 P를 누른채로 있으면 탄환을 계속 발사한다. 잡기 자체는 가드 가능. |
| 아미 봄버 | ←↙↓↘→+P | 굉장히 좋은 커맨드 잡기. 점프공격 후에 거의 100% 들어간다. |

홀드 데스티니. 강력하다

아미 봄버. 위력도 멋도 한 수 위다

ARCADE LINE UP

ARCADE

## 타로

언뜻 모자랄 것같아 보이는 타로. 그러나 의외로 강력한 캐릭터이다. 연속 입력의 '카사블랑카'는 제대로 들어가면 삼분의 일 가까운 대미지를 입힐 수 있다. 지상용으로도 대공용으로도 손색이 없는 좋은 기술이다. 그 외의 기술들도 다 괜찮은 편이다. 러싱 콤보에서 슈퍼 데들리 스킬로의 연결도 아주 부드러워 동작이 느린 캐릭터임에도 무시할 수가 없다.

대체로 기술들이 좋지만 쿠 세라 세라를 사용할 때는 주의를 해야 한다. 대공용으로 쓸 수 있을 정도로 괜찮은 기술이지만 막혔을 때의 딜레이가 상당히 커서 무엇이든 맞아 준다. 상대방의 점프를 예상해서 사용해야 한다. 그래도 카사블랑카와 할렘 셔플만으로도 충분히 강해질 수 있는 캐릭터이다. 러싱 콤보는 약P와 강K를 연달아 빠르게 눌러 줘야 연결이 된다

러싱 콤비네이션 약P ⇨ 강K ⇨ 강K

| 데들리 스킬 | | |
|---|---|---|
| 카사블랑카 | ↓↘→+P×3 | 세 번의 입력이 필요한 기술. 연속으로 사용하고 싶다면 첫 번째와 두 번째는 연달아서, 세 번째의 입력은 두 번째 카사블랑카의 가격이 끝나는 순간 입력하면 된다. |
| 라 비 엔 로즈 | →↓↘+K | 대공용인지 지상용인지 좀 애매한 기술. 하단방어 불가. |
| 쿠 세라 세라 | ↓↙←+K | 드롭킥이다. 지상 · 대공 겸용. 막히면 죽음이다. |

카사블랑카이다. 엄청난 히트 수를 보여준다

| 슈퍼 데들리 스킬 | | |
|---|---|---|
| 할렘 셔플 | ↓↙←↓↙←+강P | 처음 손만 들어가면 다 들어가는 난무계 필살기. |
| 브레슬리스 | ↓↘→↓↘→+강K | 대공용의 슈퍼 데들리 스킬. 위력이 만만찮다 |

| 추천 연속기 |
|---|
| 약P ⇨ 강K ⇨ 강K ⇨ 할렘 셔플 ⇨ 라 비 엔 로즈 |

○브레슬 리스. 완전히 대공포다.

## 유이렌

몸이 아주 가벼운 경량급의 캐릭터. 경량급으로서는 당연하지만 파워가 약한 대신 연속기가 풍부하다. 특히 슈퍼 데들리 스킬로 연결이 되는 것이 많기 때문에 파워 게이지가 차 있다면 유이렌도 파워 캐릭터로 불릴 수 있을 것이다. 데들리 스킬 중 너클 스트레이트는 막혀도 부담이 없어서 러싱 콤비네이션과 함께 자주 사용하며 라이징 토우킥도 상승 각도는 그다지 좋지 않지만 판정만으로는 최상급의 대공기이다.

다즈 어 블로우는 상대방의 공격을 방어하며 흘리는 기술로서 성공시에는 바로 어느 기술이든지 입력하여 공격할 수 있다. 이때 상대방은 절대로 방어를 할 수 없다. 사용하기에 따라서 굉장히 유용하다. 기술 하나하나가 모두 쓰임새가 있기 때문에 익숙해진다면 상당히 강해질 수 있는 캐릭터이다. 러싱 콤보는 4히트 자리도 있지만 아주 가까운 거리가 아니면 안 들어가기 때문에 안정적인 것만을 적었다

러싱 콤비네이션 약K ⇨ 약K ⇨ 강K ⇨ 데들리 스킬<br>약P ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨ 데들리 스킬

| 데들리 스킬 | | |
|---|---|---|
| 넉클 스트레이트 | ↓↘→+P | 앞으로 전진하며 한 손으로 치는 기술. 기습용으로도 좋다. |
| 크레센트 킥 | ↓↙←+K | 몸을 날려 뒤꿈치로 찍는 기술. 기습용, 대공용 모두 좋다. |
| 라이징 토 킥 | →↓↘+K | 대공기. 판정이 정말 좋다. |
| 다지 어 블로우 | ↓↙←+P | 방어공격 일체형의 기술. 숙련이 요구된다. |

크레센트킥. 하단공격을 넘을 수 있는 것은 말할 필요가 없다

| 슈퍼 데들리 스킬 | | |
|---|---|---|
| 스트레이트 댄스 | ↓↘→↓↘→+강P | 전진하면서 난무를 하는 기술. 첫 번째 것이 막히면 정지된다. 연속기로 사용하자. |
| 문라이트 킥 | ↓↙←↓↙←+강K | 앞으로 공중제비를 넘으며 다리로 다단히트하는 기술. 마무리로도 좋지만 대공용으로 사용하자. |

문라이트킥. 이렇게 걸치면 많은 히트수가 나온다.

스트레이트 댄스. 정말로 춤을 보는듯하다

| 추천 연속기 |
|---|
| 약P ⇨ 강K ⇨ 강P ⇨ 넉클스트레이트 or 스트레이트댄스 |
| 점프 강K ⇨ 강K ⇨ 강K ⇨ 넉클스트레이트 |

## 유이란

얼굴이나 체형으로나 유이렌과 자매 사이로 보이는 유이란. 하지만 전투방법은 판이하다. 유이렌이 타격계 위주의 캐릭터라면 유이란은 완전한 잡기 캐릭터. 그만큼 강력한 잡기는 많이 가지고 있지만 유이렌과 비교하자면 사용하기가 까다로운 편이다. 그래도 전 캐릭터 중에서 유일하게 앉은 상태로 전방으로 갈 수 있기 때문에 이를 적절히 이용한 접근전을 시도한다면 그렇게 불리하지 않을 것이다.

반드시 익숙해져야 하는 기술은 크로스홀드와 암록. 그 중에서도 크로스홀드는 사정거리에만 있다면 빨아들이듯이 잡기 때문에 주력잡기로서 손색이 없다. ↓약K 이후 사용하면 마치 연속기처럼 들어가므로 유용하다. 슈퍼 데들리 스킬 중에선 다이빙 토네이도가 완전한 잡기판정이라 유이란 스페셜에 비해 자주 쓰일 것이다. 유이란 스페셜은 앞으로 대쉬한다는 점이 유리하지만 가드가 되므로 주의해야 한다.

**러싱 콤비네이션** 강K ⇨ 강P ⇨ 데들리 스킬

| 데들리 스킬 | | |
|---|---|---|
| 암록 | ←(저장)→+P | 앞으로 대쉬해서 잡아 팔을 꺾는 기술. 가드가능. |
| 크로스홀드 | ↓(저장)↑+P | 잡기기술. 잡기 사정거리 내에서만 가능하다. 판정이 좋은 기술. |
| 드롭킥 | ←(저장)→+P | 몸을 날려서 두발로 찬다. 빈틈은 그렇게 크진 않다. |
| 다지 어 블로우 | ↓↙←+P | 유이렌과 같은 기술. |

크로스홀드다!

암록. 상당히 아플 것이다

| 슈퍼 데들리 스킬 | | |
|---|---|---|
| 다이빙 토네이도 | ↘(저장)←→+P | 잡기다. 대미지가 큼. |
| 유이란 | ↙(저장)←→+P 이후 P연타. | 엎어치기 후 P연타에 의해 팔을 꺾는다. 그래야 진정한 위력을 보는기술. 가드가능. |

다이빙 토네이도. 잘 나타나진 않지만 유이란이 몸을 회전시키고 있다

| 추천 연속기 |
|---|
| 강K ⇨ ↓강P(2히트) ⇨ 암록 |

## 로치

음울한 인상의 캐릭터.

기술들이 상대방의 착각을 불러일으키는 것이 많아 상대하기 까다롭다. 시저 핸드는 캣치잡기의 일종인데 일단 ↓↙←+K 입력 후에 P를 누르면 위로 몸을 튀워 목을 꺾고 K를 누르면 하단 쪽으로 미끄러지면서 잡는다. 하지만 결국 둘 다 상단 가드에 막히는 기술이다. 킬러 스탬프는 그것 자체로도 매우 좋은 기술이지만 추가타로 사용할 때에 더욱 빛을 발한다. 연속기는 많지 않지만 모두 대미지 40%는 뺏을 수 있으므로 충분하다. 그리고 슈퍼 데들리 스킬인 넨고로는 그 판정이나 위력이 최강급이어서 상대방의 러싱 콤보나 슈퍼 데들리 스킬에 대한 반격으로 사용하면 웬만한 것은 다 무시하고 가격이 가능하므로 아주 유용하다.

**러싱 콤비네이션** 약P ⇨ 강K ⇨ 데들리 스킬

| 데들리 스킬 | | |
|---|---|---|
| 풀리시 갱 | →↓↘+P | 제자리에서 팔만 돌린다. 대공기인 듯하다. |
| 킬러 스탬프 | →↓↘+K | 말이 필요없는 좋은 기술. 캣치잡기이다. |
| 넥 버스터 | ↓↙←+P(저장) | 머리로 상대방을 띄우는 기술. 저장할 수는 있지만 그렇다 해서 위력이 비약적으로 강해진다던지 하는 일은 없다. |
| 시저 핸드 | ↓↙←+K 후 P나 K 입력 | 후속입력을 하지 않으면 이동기처럼 상대방을 스쳐서 지나간다. |

풀리시 갱. 뭐하는 건지. 타격판정은 분명히 있다.

| 슈퍼 데들리 스킬 | | |
|---|---|---|
| 넨고로 | ↓↘→↓↘→+강P | 전진 난무계 기술. 후속타까지 포함하여 정말로 강력한 기술. |
| 만다라 | →↘↓↙←→+강K | 캣치잡기 기술. 가드불능이다. 거리만 잘 맞춘다면 적지 않은 대미지를 노릴 수 있다. |

| 추천 연속기 |
|---|
| 약P ⇨ 강K ⇨ 넥 버스터 ⇨ 킬러 스탬프 |

넨고로가 작렬

마무리는 뒤우기

## 헤이지

역시 주인공급. 격투게임 사상 이런 캐릭터가 있었나 싶을 정도로 황당한 기술을 가지고 있다. 하나같이 모두 파워 풀하면서 딜레이도 만만치 않은 기술을 자랑하는데 가드를 전문적으로 부수기 위한 기술들인 것처럼 보인다. 헤이지와 상대할 때는 가드가 몇 번 해제당하는 것은 각오해야 할 것이다. 하지만 그중 압권인 기술은 크레이지 캐논. 이 기술은 기를 축적하듯이 자세를 웅크렸다가 펀치를 내미는 기술인데 버튼을 누르고 있는 시간에 비례하여 위력이 비약적으로 늘어난다. 이 기술의 황당한 점은 자세를 취하고 있는 동안에는 잡기 외에는 어떤 기술에도 자세가 풀리지 않는다는데 있다. 완전히 카운터 전용 기술인데다가 맥시멈으로 모았을 경우엔 가드를 부수면서 가격하는데 대미지가 무려 60% 정도나 된다. 다 모으지 않아도 카운터로 잘못 맞으면 한방에도 저승으로 간다. 참 말이 안 나오는 캐릭터다. 기술을 다 따져 보면 사실 딜레이도 크고 사정 거리도 짧은 편이지만 크레이지 캐논 하나만으로 공포의 대상이 되어 버린다. 러싱 콤보는 가까운 거리에서라면 최상급이라고 할 수 있을 정도로 다양하고 위력도 좋다. 최강에 근접한 캐릭터.

| 러싱 콤비네이션 | 약P ⇨ 약K ⇨ 강K ⇨ 강P ⇨ 데들리 스킬<br>약P ⇨ 강P ⇨ 강K ⇨ 강P | |
|---|---|---|
| **데들리 스킬** | | |
| 스윙 해머 | ↓↘→+P | 앞으로 나오면서 몸에다 훅을 날린다. 맞으면 통쾌한 기술. 빈틈도 거의 없다. |
| 크레이지 캐논 | ↓↙←+P(저장) | 이미 언급한 말이 필요 없는 기술. |
| 893 킥 | ↓↘→+K | 파워는 매우 강하지만 딜레이가 큰 기술. 그렇지만 역시 통쾌하다. |
| 그라비티 블라스터 | →↓↘+P | 상대의 몸에다가 훅을 꽂아(!) 넣는다. 멋진 기술. |

헤이지가 이 자세일 땐 '주의보'다!!

먼저 한방을 맞았지만…

그 정돈 10배로 갚아 주마!! 묵념

| 슈퍼 데들리 스킬 | | |
|---|---|---|
| 샤이닝 피스트 | ↓↘→↓↘→+강P | 주먹을 반짝이면서 앞으로 내지르는 펀치기술. 자세는 크레이지 캐논과 흡사하다. 의외로 딜레이가 작다. |
| 파이널 웨폰 | ↓↙←↙↓↘→+강K | 사정거리는 짧지만 대미지도 크고 공중으로 띄우기 때문에 추가타도 가능한 기술. |

| 추천 연속기 |
|---|
| 약P ⇨ 약K ⇨ 강K ⇨ 강P ⇨ 파이널 웨폰 ⇨ 그라비티 블라스트 ⇨ 893킥 |

파이널 웨폰 작렬!!

다시 한 번 띄운다

그라비티 블라스트로 마무리. 당하는 사람은 살려 달라는 말이 절로 나올 것이다

## 오니가와라

공수도를 사용하며 파리를 몰고 다니는 무도가. 기술 하나하나가 모두 강력하며 빈틈이 적다. 연속기는 많지 않지만 확실한 파워를 가지고 있기 때문에 약점이 되지 않는다. 소닉 킥은 막혀도 부담이 적은데다가 점프 공격에서 바로 연결되기 때문에 연속기로도 사용해 주자.

다지 어 블로우는 유이렌, 유이란의 것과 동일한 기능이고, 슈퍼 데들리 스킬인 갓핸드는 대미지는 그렇게 크지 않지만 과연 이름처럼 가드불능이다. 오거도 난무계의 슈퍼 데들리 스킬로서 상당한 파워를 자랑한다. 다소 둔한 듯한 조작감이 문제지만 적절한 기술사용으로 강해질 수 있다. 러싱 콤보는 파워면으로는 최강이다.

| 러싱 콤비네이션 | 약P ⇨ 강P ⇨ 약K ⇨ 강K<br>약P ⇨ 강P ⇨ 약K ⇨ 강P | |
|---|---|---|
| **데들리 스킬** | | |
| 헬스 러시 | ↓↘→+P(연타) | 전진해서 주먹으로 난타하는 기술. 가격이 되기 전에 미리 연타를 하고 있는 것이 좋다 |
| 소닉킥 | ↓↘→+K | 빠르게 나가면서도 빈틈이 적은 기술. 기습용으로 가장 적당. |
| 다지 어 블로우 | ↓↙←+P | 성공했다면 오거를 노리자 |

| 슈퍼 데들리 스킬 | | |
|---|---|---|
| 오거 | →↘↓↙←+강K | 입력도 쉽고 위력도 강한 상급의 기술 |
| 갓 핸드 | ↓↙←↙↓↘→+강P | 과연 신의 손. 가드불능이다. |

도깨비 춤이다

이것이 바로 신의 손이란 말인가!

| 추천 연속기 |
|---|
| 약P ⇨ 강P ⇨ 헬스 러시 |

맞았으면 불이 나게 연타다!!

## 보스공략

### 트리거

치사하게 총을 난사해 댄다

보스의 청부로 온 자. 총을 무기로 쓴다. 그렇다고 무작정 막고만 있을 수도 없는데다가 달려와서 잡는 것도 상당히 빨라서 수세로 있다가는 질 수밖에 없다. 상대방이 점프를 할 때를 노려 대공기로 체력을 떨어뜨리고 총을 쏠 때를 노려 적당한 거리라면 점프 공격을, 그렇지 않다면 앉아서 막자.

공격해 들어갈 때도 아무 생각 없이 점프해 들어가서는 절대 안된다. 공중 가드가 없는 이 게임에서 대공기가 올라오면 판정 싸움만이 남게 되는데 이 녀석은 치사하게도 대공기도 총을 쏴 대는 것이다. 대미지도 만만치 않으니 점프 공격은 절대적인 기회라고 여겨지기 전에는 절대 하지 말자. 공격하기에 가장 좋은 기회는 트리거가 달려올 때다. 이때 트리거는 거의 잡기를 하려고 오는 것이라서 판정 좋은 기술로 공격하면 거의 맞는다. 정신없는 움직임에 당황하지만 않으면 어렵더라도 이길 수는 있을 것이다.

### 카를로스

이 자가 진정한 보스? 청부업자

상당히 빠른 공격이다

는 총을 쓰더니 이 녀석은 칼을 사용한다. 그렇지만 이쪽이 훨씬 더 강력하다. 기술이 모두 칼을 사용하기 때문에 막아도 대미지를 입는데다가 리치가 모두 길다. 자신에게 유리한 거리에서 칼을 휘둘러 대는데 정말 때릴 방법이 없다. 카를로스가 점프해 올 때 대공기를 날려도 칼에 의해 막히거나 같이 맞는 경우가 많아 이쪽도 도움이 되지를 않는다.

그나마 때릴 방법은 카를로스의 슈퍼 데들리 스킬을 막은 후나 잡으러 올 경우 정도이다. 이 녀석을 이기려면 체력을 모두 빼앗을 생각을 말고 시간으로 이기는 방법을 모색하는 것이 좋을 것이다.

## 각 캐릭터 사용시의 TIP

### 쿨

언급했듯이 공격보다는 방어위주의 불쌍한 쿨. 연속기의 마무리인 섬머솔트킥이나 다트 오브 블랙은 일반 필살기보다 더 빠른 입력이 요구된다. 그 외에는 근접전에서 섬머솔트킥이 가드되더라도 한번 정도 더 입력해주는 것도 좋다.

### 해리

점프공격 성공시 이미 콤비가 100% 들어간다. 웨이스트 오브 텍스는 대공기로서도 상당히 강력하니 파워 게이지가 차 있을 때는 베그다드 인 더 스카이보다는 이쪽을 노리는 것이 낫다. 턴환이 없더라도 웬만한 슈퍼 데들리 스킬의 파워만큼은 된다.

### 오니가와라

러싱 콤보가 강력하지만 사실 처음엔 잘 나가지 않을 것이다. 이 콤보는 빠른 입력보다는 타이밍에 맞게 차분히 입력해주는 것이 필요하다. 약P 강P 약K까지는 빨리 입력해 주고 강K는 조금 느리게 입력해 주자.

### 유이란

슈퍼 데들리 스킬이 근접용 잡기 기술인데다가 저장해야 성공시키기가 힘든 유이란. 그렇지만 어떤 기술이라도 성공시킬 확률이 높은 타이밍이 있다. 바로 상대방의 점프공격을 노리는 것이다. 상대방의 점프를 읽었다면 즉시 앉아서 저장한 후 맞는 타이밍에 입력을 완성하면 성공이다.

### 헤이지

앞에서도 언급했던 크레이지 캐논은 잘 사용하면 확실히 좋은 기술이지만 적절히 사용하지 못한다면 오히려 독이 되는 기술일 것이다. 확실히 가격시키고 싶다면 상대방의 점프를 읽은 후 입력하고 상대방이 공격을 하든 하지 않든 착지하기 직전에 가격을 하자.

### 타로

아무래도 카시블랑카에 의존을 많이 하게 될 것이다. 상대방이 구석에 몰렸을 경우엔 막혀도 돌진계의 기술 외에는 거의 반격을 받지 않지만 스테이지의 중앙부근이라면 반격을 받기가 쉬우니 2단까지만 사용하고 잡기를 시도한다던지 하는 전술의 응용이 필요하다.

### 로치

로치는 기본적으로 리치가 짧으므로 킬러 스텝프를 잘 활용해야 한다. 판정은 거의 대공기이지만 근접거리에선 지상에서도 잡는다. 게다가 그 거리도 그리 무시 못하니 기습용이나 상대방의 딜레이 큰 기술을 가드한 후에도 유용하다.

### 유이렌

문라이트킥은 지상의 상대에게 사용하면 두 번째의 회전까지는 가격이나 가드가 되지만 세 번째 회전은 상대방을 넘어가 버린다. 상대방의 뒤로 넘어간 후 다시 문라이트킥을 사용하고 뒤로 넘어간 후 또 사용. 상대방은 점프할 수도 없으니 카운터의 위치 선정을 잘하고 카운터용 슈퍼 데들리 스킬만 조심하면 상대방을 당황시키기에 충분하다.

## 아쉬움이 남는 게임

문재성(버파 배틀팀 '천하무적')

기괴한 제목과 이상한 캐릭터들 때문에 상당히 낯설게 보였던 게임이었지만 하면 할수록 기존의 게임에서 그렇게 벗어난 게임이 아님을 알게 됐다. 오히려 최근 인기를 끌고 있는 게임이 가진 요소들이 많이 눈에 띄었다. 분위기는 타 게임에 비해 유별났지만 결국 전투 방식은 마찬가지라 새로운 맛이 크게 감소됐다. 그리고 요즘의 2D격투게임들에 비해 연속기가 상당히 적은 것도 단점으로 지적할 수 있겠다. 물론 최소한의 연속기를 갖추고 있는 캐릭터들도 있었지만 유저들은 자신들이 즐기는 게임이 있으면 특이한 콤보를 가지고 싶어한다. 그러면서 여러가지를 연구하게 되는데 이 게임에서는 그런 요소를 발견하기가 힘들다. 워낙 잘 짜 맞추어 놓아서 틈이 없다고나 할까. 여하튼 너무나 다른 게임과 닮은 점만 발견해 가면서 실망감을 많이 안겨 준 게임이다.

하지만 헤이지나 해리 같은 캐릭터들은 그 사용 기술면에서 꽤 참신한 느낌이 들었다. 그리고 실사인 듯 보이는 멋진 스테이지도 유저들에게 볼 것을 마련해 주려는 의도로 비춰져 그 노력은 높이 사줄 만했다.

「추락천사」, 뭔가 틀을 깨려다가 그 사이에 끼고만 그런 아쉬움이 남는 게임이었다.

숨겨진 머신을 찾아 10만점을 돌파하자!!

# 라이덴 파이터즈2

RAIDEN FIGHTERS 2 OPERATION HELL DIVE

라이덴 파이터즈 시리즈의 재미라고 한다면 시간이 지나야 발견할 수 있는 숨겨진 머신과 숨겨진 보너스 등 끊임없는 새로운 발견에 있다. 그럼 숨겨진 머신을 찾아 10만점을 돌파하자!!

■ 제작사: 세이부 ■ 장 르: 슈팅 ■ 발매일: 발매중

## 숨겨진 플레이어기 사용법

숨겨진 기체를 사용하기 위해서는 우선 가동시간이 6주 정도를 지나야 한다.

RAIDEN FIGHTERS 2 OPERATION HELL DIVE PUSH 1 OR 2 PLAYER BUTTON

이 화면에서 발사 버튼을 누른 채 플레이어 셀렉트 화면으로 들어감

Player 1 Player 2

이 화면에서 레버를 조정

### 10만점 훈장으로 키우는 방법

고득점을 위해서는 훈장의 역할이 매우 중요하다. 그냥 훈장을 캐치해서는 10만점 훈장으로 키울수가 없다.

10만점 훈장 모드로 키우는 방법은 몇 가지 룰이 있다. 방법은 「라이덴 파이터즈1」과 같으나 아직도(?) 모르는 유저를 위하여 다시 설명한다.

우선「훈장의 법칙」표를 보기 바란다. 출연하는 훈장의 종류는 슬레이브(옵션)에 대응하도록 되어 있다. 슬레이브가 없는 상태에서 훈장을 출연시키면 소훈장이 되고 슬레이브가 1대 장착되어 있는 상태에서 나타나는 훈장이 중훈장이며 슬레이브 2대 장착시 출연하는 것이 대훈장이다.

훈장을 연속적으로 획득해 가면 점점 훈장의 점수가 올라간다. 소·중·대 각각 MAX ( 90, 900, 9000 ) 점수에 도달하면 특대훈장(1만점)이 되며, 일단 특대 훈장이 되고 나면 슬레이브가 몇 개 장착되었는지 관계없이 계속 특대 훈장이 된다. 그러나 이 훈장을 그냥 획득해서는 1만점 훈장 그대로인 채 더 이상 성장을 하지는 않는다.

특대 훈장까지 만들어지면 화면에 특대 훈장을 9개 이상 표시해야 한다. 그러면 그 표시된 훈장들이 폭파와 동시에 사라지며 10만점 모드로 들어가게 된다. 일단 10만점 모드가 되고 나서 그 다음에 훈장을 모두 회수하면 훈장은 10만점까지 올라간다. 놓쳐 버리면 1만점으로 되돌아가 버리지만 다시 회수하면 바로 10만점까지 키울 수 있다.

**훈장의 법칙**

| 태 | 훈장의 종류 | 최소~최대점수 |
|---|---|---|
| 슬레이브가 0 | 소 | 10~90 |
| 슬레이브가 1 | 중 | 100~900 |
| 슬레이브가 2 | 대 | 1000~9000 |
| 3종류의훈장이 모두 MAX | 특대 | 10000~100000 |

1만점까지 키우면 화면 내에 9개 이상의 훈장을 표시한다

훈장이 폭발하면 '10만점 모드'로 스타트!!

**라이덴 MK-Ⅱ**

사용방법은 발사 버튼을 누른 채로 플레이어 셀렉트 화면에 들어가서 「?」부분에 맞추고 레버를 오른쪽으로 밀며 결정 버튼을 누름.

**블루 자베린 (BLUE JAVELIN)**

사용방법은 역시 발사 버튼을 누른 채로 플레이어 셀렉트 화면에 들어가서 「?」 부분에서 레버를 밑으로 내린 상태에서 결정.

**슬레이브**

사용방법은 봄버 버튼을 누른 채로 플레이어 셀렉트 화면에 들어가서 좋아하는 기체에 커서를 맞추고 결정 버튼을 누르면 각 기체의 슬레이브가 결정이 된다.

**미클러스**

사용방법은 발사 버튼을 누르면서 플레이어 셀렉트 화면에 들어가서 「?」부분에서 레버를 오른쪽 밑으로 밀며 결정 버튼을 누름.

**훼어리 (요정)**

미클러스의 슬레이브 선택방법을 응용하면 선택할 수 있다.

**에기스 ⅡC**

사용방법은 셀렉트 화면에서 AEGIS Ⅳ에 커서를 맞춘 뒤 레버를 위로 밀며 결정 버튼을 누름.

**알림**

드디어 「라이덴 파이터즈」 경진대회가 임박했습니다. 일본 세이부 견학 및 플레이 스테이션 등 푸짐한 상품이 걸려 있는 경진대회의 우승을 목표로 유저 여러분은 열심히 실력을 갈고 닦고 있겠죠!! 우리 그럼 경진대회 본선에서 만나요.!!!

ARC반

# 졸업식

수상내역

- 최우수상 : 2000점
- 우수상 : 1500점
- 장려상 : 1000점
- 아차상 : 500점

찰칵!

이제 부임한지 한달이 지나 두달째로 접어드는군요. 여러분이 절 생각해 주시고 제가 또 여러분들을 생각하고…. 기쁘지 않아요? 하루하루 우리가 숨쉬고 살아간다는 것을 확인하는 것이! 누구는 누구를 생각해 준다는데, 누구는 누구를 좋아한다던데, 이런 모든 것들이 우리가 사는 세상을 아름답게 만드는 것 같아요. 친구들을 사랑하세요. 된다면 저도 좋아해 주시구요. 그럼 졸업 축하드립니다.

## 최우수상

■독자 사연 : 우와앗! 입학한지 몇 달이 되었다고 졸업을 합니까? 안녕하신게랑? 저는요 18번 로운이 아니 철허인이랑께요! 제가 분명히 이름을 바꿔달라고 했는디 안됐어라? 철권을 허벌라게 좋아해서 철허인! 글고요, 사진 보낸는디요잉---, 재미있는 것이 없어서요잉----

그냥 보냈어라. 그래도 심사의 심사를 거듭했쓰께 이쁘게 봐주쇼잉---,

허우적 누님 이쁘게 봐주쇼잉---

두더쥐(?)같은 철허인

■ 소감 : 이름이 '이로운' 맞나요. 이로운. 세상에 이로운 인간이 되라고 부모님이 지어주신 이름인가 보네요. 그래도 전 철허인이 더 맘에 들어요. 그건 그렇고 보내주신 사진 잘 보았어요. 제목은 제가 임의로 "두더쥐같은 철허인"이라고 정했는데 사진을 보는 순간 두더쥐 내지는 수달이라는 생각이 문득 들어서 이렇게 제목을 정했습니다. 눈이 부셔 눈을 감고있는 로운군의 모습이 참 귀엽네요, 부탁대로 이쁘게 봐 주었습니다. 식당 갈군요. 아고 배고파라~~~~ 밥줘.

## 우수상

■독자 사연 : 제가 고1때 제주도로 수학여행가서 찍은 사진입니다. 제가 자고 있는데 친구들이 콧 구멍속에 새우깡을 그리고 그곳(?)에 물체를 올려놓은 사진입니다. 설마 이런 사진이라고 안 실어 주시는건 아니시겠죠?

오잉! 떠오용~

■ 소감 :어뭠 이런 사진을…. '끝내준다'라고 말하고 싶었어요. 환상입니다. 친구들이 고생 꽤나 했겠네요. 그 코에 새우깡을 꽂다니, 새우깡이 불쌍해. 그건 그렇고 그곳(?)에 올려놓은 물체의 정체가 뭔지? 스프레이 통 같기는 한데 정확히 뭔지 알고싶네요. 참 별걸 다 알고 싶어하죠. 카메라 구도도 가장 이상적이고 자세도 만점입니다. 하지만 사진이 내용상 18금이기 때문에 우수상을 드립니다. 그럼 더 좋은 작품을 바라며….

## 아차상

■독자 사연 : 안녕하십니까? 누님. 지난번에 보냈던 대전사는 송처리가 또 왔습니다. 이번에 제가 챔프에 실리자 반 아이들은 제가 매스컴을 탔다며 놀라하고 있습니다. 그리고 제가 말했던 오락실 주인 아저씨에게 챔프를 가져다 주니 네가 왠일이냐며 놀리셨습니다.

-중략-

또 누님의 사진을 ARC반 위에 붙여 주십시오. 부탁입니다. 졸업식에 필요한 사진 동봉합니다. 또 ARC 페이지를 늘려주세요.

어때요. 멋지나요?

■ 소감 : 이 사진을 보면서 '이게 무슨 사진인가?'를 한참 고민했어요. 지금 새벽인데(이것 때문에 잘아했음) 비몽사몽간에 1시간이나 봤어요. 그런데 사진 뒷면에 이렇게 적혀있더군요.' 1996.6.3 수학여행 기념사진. 오른쪽이 나!'. 이거 보고나서 땅을 치고 통곡했습니다. 그런데 정말 수학여행 기념사진 맞나요. 혹시 수학여행 다녀온 후 학교에서 한 컷. 이게 정말이라면…. 난 이제껏 뭘 본 것인가? 한심하기 짝이 없군요. 학교가 전통이 있어 보이는 것 같아요. 교실문이 미닫이로 되어있는 것은 오래간만에 보거든요. 송철군! 이번에는 이름뿐만 아니라 사진도 나가니 친구들이 더 좋아하겠네요. 그럼 안녕.

## 장려상

■독자 사연 : 안녕하세요. 허우적 선생님. 아케이드반 1회 졸업생 21번 김준서입니다. 사연을 보낸지 엇그제 같은데 벌써 졸업이라니 좀 아쉽네요. 아! 사진 얘기 해 드릴께요. 이 사진은 제가 초등학교 졸업식 때 찍은 사진인데요. 올해 고2가 되니까 4년이나 된 추억의 사진이군요. 그땐 왜 그리 사진이 찍기 싫었는지 사진을 찍기 싫어하는 표정이 확연히 나타나 있죠(지금 보니 웃기네요) 졸업과 입학 시즌 3월. 저도 머지않아 사회생활을 시작하겠네요. 전 게임챔프의 가족처럼 한국 게임계의 발전을 위해 한 힘을 보태기 위해 열심히 노력하고 있답니다. 그럼 허우적 선생님과 챔프 온가족 여러분 몸 건강하세요.

■ 소감 :정말 송창식님과 비슷하게 생기셨네요. 가나다라마바사…. 이 사진의 포인트는 아무리 봐도 준서군의 표정인 것 같아요. 얼마나 재미있는 표정이었으면 뒤에 계신 분들이 쳐다 보시겠어요(아닌가?). 네번째 분을 자세히 보면 같이 입을 헤 벌리고 있잖아요. 초등학교를 졸업한지 4년째라 전 언제 졸업했는지 기억이 안남. 개인적으로 닭을 제일 싫어하는데(닭의 씨도 싫어함) 머리는 닭과 비슷함. 농담이고, 이렇게 사진을 보내주어서 고맙구요 앞으로 훌륭한 사람이 되길 기원할께요.

난 송창식이라~~~네.

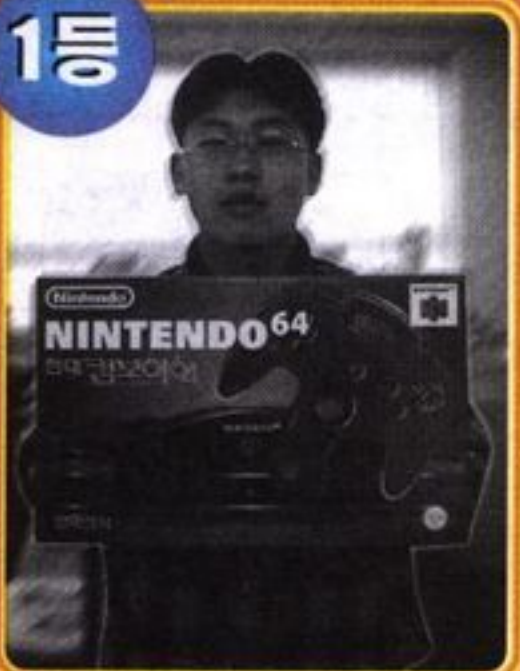
## 공 고

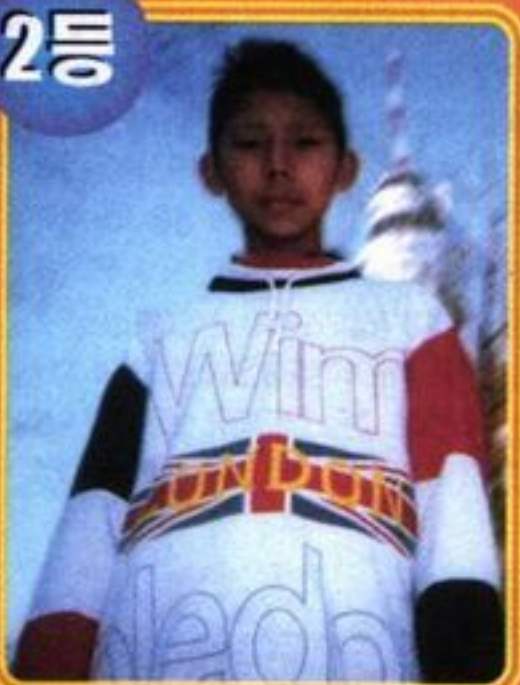
ARC반이라는 이름에 그동안 정이 들었건만 이제 봄도 다가오고 해서 새단장을 하려고 합니다. 코너의 새 이름은 '우리동네 오락실이 최고야!' 입니다. 응모방법은 전과 같구요, 다른 것이 있다면 일단 엽서 대신에 200자 원고지 2장분량의 오락실 소개와 사진을 보내주세요. 그럼 다음호부터는 새로운 모습으로 뵙겠습니다.

다시 새롭게 탄생한다!!

# 700-2377

## 지난호 당첨자

1등

닌텐도64 1대

2등

플스 1대

## 도전! 퀴즈 챔프

1. 96년 아케이드를 뜨겁게 달군 캡콤의 3D 격투게임인 「스타 글라디에이터」가 속편을 내놓았습니다. 이번에는 전작의 기본 시스템에 새로운 시스템을 더해 새로운 모습으로 등장하는 이 게임에 새로운 캐릭터들도 등장한다고 하는데, 그럼 다음 중 추가된 캐릭터가 아닌 것은 누구일까요?
① 블러드
② 쉐이커
③ 레인
④ 센베이

2. 개성적인 캐릭터, 호쾌하며 화려한 연출, 리듬감 넘치는 공방. 새로운 모습으로 단장을 준비하는 「파이팅 바이퍼즈2」는 모델3를 이용하여 최고의 격투게임으로 진화하고 있습니다. 그럼 다음 중 「파이팅 바이퍼즈2」에 등장하는 캐릭터는 누구일까요?
① 에미
② 에비
③ 지소퇴
④ 에마

3. N64에도 새로운 레이싱 게임의 신기원이 열립니다. 시속 300KM로 레이싱을 즐길 수 있는 이 게임은 피트 인 작업에 콘트롤러가 대응되며, 최대 4인까지 대전이 가능합니다. 세계 명차 중 하나로 손꼽히고 있는 자동차의 이름과도 같은 이 게임의 제목은 무엇일까요?
① 티코 세미오토64
② 람보르기니64
③ 레이브 리미트
④ 에어로 게이지

4. 작년 PC용으로 발매가 되어 화제를 불러 일으킨 에반겔리온이 이번에는 PS, SS용으로 컨버전됩니다. 지금까지 발매되어 온 에반겔리온과는 달리 완전한 어드벤처 형식을 취하고 있는 이 게임의 부제는 무엇일까요?
① 그대여 죽지 말지어다.
② 제 3의 사도 출현
③ 강철의 걸 프렌드
④ 신지의 원더랜드

5. 97년 새턴용으로 발매되어 많은 인기를 얻었던 RPG게임 루나가 새턴에 이어 플스로도 이식된다고 합니다. 그렇다면 이번 PS로 이식되는 루나의 부제는 무엇입니까?
① 루나 실버스타 스토리
② 루나 이터널 블루
③ 루나 더 실버 스타
④ 루나 더 골드 스타

6. 인기 격투게임인 「더 킹 오브 파이터즈」시리즈를 어드벤쳐 게임화한 「더 킹 오브 파이터즈 쿄」. 이 게임에서는 특이하게 주인공인 쿄의 오리지널 캐릭터가 등장하는데, 다음 중 쿄의 오리지널 캐릭터가 아닌 것은 무엇일까요?
① 센도우 쿄우지
② 센도우 준코
③ 센도우 쇼우키타
④ 센도우 시즈키

7. FF와 쌍벽을 이루는 정통 RPG게임인 에닉스의 「드래곤 퀘스트」. 이 게임은 시나리오 뿐 아니라 배경음악도 유명합니다. 드래곤 퀘스트의 주제곡인 「서곡의 마치」로 일반 사람들에게 더 많이 알려져 있는 작곡가의 이름은 무엇일까요?
① 스기야마 코이치
② 나까무라 코이치
③ 이이노 겐지
④ 스즈키 케이이치

8. 스트리트 파이터 시리즈의 감초 '단'. 그는 언제나 아버지의 복수를 다짐하며 시리즈 마다 등장합니다. '단' 만의 필살기인 '도발전설'을 성공시키면 이루 말할 수 없는 쾌감을 느낄 수 있는데, 다음 중 「스트리트 파이터 제로」에서 단의 선택법으로 맞는 것은 무엇일까요?
① PS - ?에 커서를 맞추고 L2버튼을 누른 채 ○버튼을 누른다.
② SS - ?에 커서를 맞추고 L버튼을 누른 채 1P는 Y버튼 X버튼 A버튼 B버튼 Y버튼을 빠르게 입력한다.
③ PS - ?에 커서를 맞추고 R2버튼을 누른 채 △버튼을 누른다.
④ SS - ?에 커서를 맞추고 R버튼을 누른 채 스타트 버튼을 누른다.

9. 64DD의 기능을 살려 새로운 사물을 그리고 그것을 체험할 수 있는 소프트가 등장했습니다. 이름은 「마리오 아티스트」. 제목인 「마리오 아티스트」는 그림툴의 통합명칭으로 이에 속하는 툴은 총 3가지입니다. 그럼 다음 중 이 세가지에 속하지 않는 것은 무엇일까요?
① 탤런트 메이커
② 픽쳐 메이커
③ 몬스터 메이커
④ 폴리곤 메이커

10. 아케이드 최고의 짬뽕게임 「마벨 대 캡콤」. 캡콤은 지금까지 그들이 제작한 게임의 주인공들을 모두 집합시켰는데, 그 많은 캐릭터들 중 이 게임에서 단발기 중 시간에 비례해 가장 많은 히트 수를 내는 캐릭터는 누구일까요?
① 록맨
② 워 머신
③ 스파이더맨
④ 류

## 도전! 추리 특급

1. 게임챔프 5월호 기대 소프트는 무엇일까요?
1) 버철 파이터3
2) 드래곤 퀘스트7
3) 파이널 판타지8
4) 람보르기니64

2. 5월의 일본 인기 소프트 1위는 무엇일까요?
1) 바이오 하자드2
2) 버스트 어 무브
3) 철권
4) 패러사이트 이브

당첨자 발표도
700-2377
(→1번 →3번)

# 700-2377, 더 이상의 선택은 없다!!!

우와~ 더 파워 업 됐다!

듀얼 쇼크는 이제 내꺼야!

## 도전! 퀴즈 챔프 상

1등 **1명** 플스 1대

2등 **1명** 닌텐도 64 1대

3등 **2명** 듀얼 쇼크 1개

4등 **5명** 플스 CD 1개

5등 **20명** PC게임 1개

6등 **10명** 캐릭터 족자 1개

7등 **10명**

축하합니다

챔프점수 500점

CHAMP

## 도전! 추리 특급 상

1등 **1명** 새턴 1대

2등 **2명** 남코 건콘 1대

3등 **5명** 새턴 CD 1개

4등 **10명** PC게임 1개

5등 **10명** 캐릭터 브로마이드 1개

6등 **10명**

축하합니다

챔프점수 500점

CHAMP

당첨자 발표도 700-2377 (→1번 →3번)

### 응모 요령

700-2377!!! 속이 꽉찬 상품들이 기다립니다!

**당첨자 선발 기준 및 방법 :**

첫 번째 스테이지인 [스피드 퀴즈]는 1문제 당 5점으로,
총점 70점 이상이 되어야 다음 스테이지로 넘어갈 수 있습니다.
두 번째 스테이지인 [공포의 사자선다] 게임 퀴즈는 1문제 당 10점으로,
이 스테이지에서는 80점 이상이 되어야 당첨자 자격이 주어집니다.
그리고, 2문제로 구성되어 있는 [도전 퀴즈 특급]은 두 문제를 모두 맞추어야만
당첨자 자격이 주어집니다. (단, 동점이라도 이용 회수가 많으면, 당첨될 확률이 높아집니다.)

**마감일 :** 매달 30일 까지

**당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-2377로 확인!!!**

**상품 수령 :** 서울, 경인 지역에 거주하는 분은 15일-18일 사이에 (02)3142-6843으로 김경미씨에게 전화를 걸어 선물 받아갈 날짜를 약속한 후 본사에 내방해서 직접 찾아가시고, 지방 거주자는 본사에서 선물을 우편으로 보내드립니다.

### 지난호 정답

1. 1, 1, 4, 3, 2, 2, 3, 4, 2, 3
2. ❸번 패러사이트 이브
   ❸번 바이오 하자드 2

### 챔프가 준비한 초특급 정보!!!

700-2377 →1번 → 4번을 들으면 나는 이미 게임 박사

1. 생생한 용산 가격 정보
2. 신작 게임 발매 리스트 & 추천게임
3. 게임계의 특종을 잡아라!!
4. 인기게임 필살기 & 비법

# 너 만을 바라보며

# 하급생

## 제 1권

설레임의 예감

### 작품에 들어가며

'하급생'은 한국에서 천대 아닌 천대를 받고 있다. 이 게임을 집에 두고 있는 사람은 많을지 모르지만, 대다수가 그림 감상용으로 사용하고 있기 때문이다. 실망스런 얘기일지는 모르지만, 또 다른 과격한 화면을 보기 위해 애니메이션 '하급생'을 구하려는 사람들은 일찌감치 마음을 고쳐먹자. 총 4편으로 이루어진 애니메이션 '하급생'은 게임에서 보여 줬던, 혹은 애니메이션 '동급생' 시리즈에서 볼 수 있었던 과격한 표현이 거의 등장하지 않는다. 그렇다고 실망할 필요는 없을 듯하다. 애니메이션 '하급생'에는 게임을 하며 느끼지 못했던 '설레임'과 '안타까움'이 담겨져 있다. 게임을 하면서 지나쳤던 스토리라인. 챔프에서는 그 설레임의 세계를 여러분에게 소개하고자 한다.

## 스토리 다이제스트

욕실로 향하는 미즈호

욕실에서 튀어나온 타쯔야, 그리고 그 뒤에는…

"꺄악~~!"

### 귀가

여름방학을 얼마 앞둔 여름날, 고교 졸업반인 여주인공 미즈호는 귀가 길에 있다. 교내 테니스부원으로 활동중인 그녀는 여느 때와 다름없이 발랄한 모습이다. "땀 투성이가 됐네." 라는 말과 함께 옷을 벗으며 샤워실로 향한 미즈호는 욕실 안에서 인기척을 느낀다. 욕실문이 열리며 등장한 것은 남동생 타쯔야와 동급생 나가세 토오루였다.

### 생명의 은인

낯선 이에게 자신의 속옷차림을 보여버린 것이 분하고 창피한 미즈호는 나가세가 아닌 어머니에게 화풀이를 한다. 하지만 어머니는 나가세의 편이다. 타쯔야가 물에 빠져 있던 것을 나가세가 뛰어들어

구해주었고, 물에 흠뻑 젖은 나가세에게 욕실을 제공한 것은 은인에 대한 태도가 아니겠냐는 말도 덧붙인다. 이에 그치지 않고 나가세를 저녁식사에까지 초대하는 어머니와 타쯔야. 미즈호는 싫은 눈치를 보이지만 끝내 수긍하고 만다.

## 하숙생

저녁식사를 마친 나가세는 자리를 뜨려 일어난다. 하지만 어머니가 기숙사의 사감에게 전화를 하던 중에 나가세가 기숙사에서 쫓겨났다는 것을 알게 된다. 아까부터 계속 나가세에게 반감을 표시하던 미즈호도 동정의 눈길을 보낸다. "잠잘 곳은 있니?"라는 어머니의 질문에 나가세는 머뭇거리며 얼버무리려 한다. 이 때 어머니의 폭탄선언!

"그럼 우리 집에서 하숙하면 어떨까?"

동급생과의 동거는 말도 안된다며 완강히 거부하는 미즈호는 아랑곳하지 않고 나가세의 하숙은 확정되어 버렸다. 생명의 은인과 함께 살게 된 것을 기뻐하는 타쯔야와 남편의 미국 출장동안 집안에 보디가드를 얻은 듯하여 흐뭇함에 젖어 있는 어머니의 모습을 보면서 미즈호는 난감함을 느낄 뿐이었다.

## 등교길

다음날 아침, 나가세는 미즈호와 함께 집을 나서려 한다. 하지만 같은 집에서 살고 있다는 소문이 퍼지는 것을 두려워한 미즈호는 나가세와 같이 등교하는 것을 거부하면서 논쟁을 벌인다. 공교롭게도 마당에서 소란을 피우던 두 사람의 모습을 같은 학교에 다니는 학생들이 목격하고, 미즈호와 나가세가 등교했을 때에는 학교 안에 소문이 쫙 퍼진 상태였다. 나가세를 마음에 두고 있던 여학생들은 뜻하지 않은 소문에 속을 태우게 되고, 둘은 학교 내의 놀림감이 되고 만다. 점점 더 궁지에 몰려가는 두 사람.

"뭘 어머니? 알몸을 보인 것도 아닌 걸, 알몸을 보여준 나가세 쪽이 손해 아닐까?"

"속옷 차림은 안 창피한 줄 알아?"

시치미를 떼는 어머니

저녁식사 초대를 받는 나가세

식사 후 자리를 뜨려하는 나가세

기숙사에서 쫓겨난 나가세에게 미즈호의 어머니는 하숙을 권유한다

갑작스런 상황에 난감한 미즈호

같은 학교의 학생이 두 사람의 모습을 목격한다

두 사람의 소문은 이미 학교 전체에…

나가세는 더 이상의 오해를 막기 위해 방송부원 친구를 이용, 방송실로 향한다

교내방송을 통해 오해가 풀어진다

함부로 교내방송을 이용하다니! 화가 난 여교사

"나하고 미즈호는 전혀 그런 관계가 아냐. 난 미즈호 집의 하숙생일 뿐이야!"

## 사랑의 경쟁자들

미즈호는 같은 반 학생중 하나인 '미코'로부터 나가세에 관한 것들을 이것저것 질문받게 된다. 미코는 미즈호에게 나가세를 좋아한다고 고백한다.

"소문이 사실이 아니라 안심이야." 라고 말하는 미코의 말을 들으며 미즈호는 이상한 감정을 느낀다. "다음에 놀러가도 되지?" 하고 묻는 미코에게 "물론이지!"하고 대답을 하면서도 미즈호의 마음에는 뭔가 씁쓸함이 남는 듯했다.

장면이 바뀌어 나가세의 아르바이트 장소. 두 명의 여학생이 등장한다. 앞의 한 명은 거의 울 듯한 얼굴을 하고 있고 한 명의 여학생은 응원차 온 듯하다. "오늘은 꼭 말하는 거야!"라는 친구의 응원에 힘입어 발갛게 상기된 얼굴의 소녀는, "전 그 소문 절대 믿지 않아요! 선배."라는 소박한 고백의 말을 건넨다.

이때 나가세가 자리를 박차고 일어서 방송부원인 친구를 협박하다시피 하여 방송실로 향한다. 마이크를 타고 교내에 퍼지는 나가세의 목소리.

미코 어이

왜 나가세가 좋은가 하는 미즈호의 질문에, "매일 아침 내게 '안녕?' 하고 인사해 주거든"하고 대답하는 미코

아르바이트 장소에 나타난 하급생들

"저는 절대 그 소문 믿지 않아요"

한 밤중의 인기척에 놀라는 미즈호

학교에서의 소동을 사과하는 나가세

할 말을 하지 못한 것을 아쉬워하는 미즈호

## 두 사람

미즈호에게는 소중하게 간직해 온 물건이 하나 있다. 펭귄 모양의 장식이 달려있는 열쇠고리. 테니스 대회에 출전하게 된 미즈호는 무척이나 긴장해 있었다. 선수 대기실에서 너무도 긴장한 나머지 어찌할 바를 모르고 있는 미즈호에게 한 사람이 다가와,

"이걸 쥐고 있으면 침착해질 거야." 라며 열쇠고리를 건넸다. 그 사람은 다름 아닌 나가세였다. 열쇠고리를 간직하듯 나가세도 미즈호의 마음속에 간직되어 있는 것일까.

한 밤중의 목마름에 잠이 깬 미즈호는 부엌에서 인기척을 느끼고서는 깜짝 놀란다. 인기척의 주인공은 다름 아닌 나가세. 나가세는 학교에서 있었던 소동에 대해 사과를 한다. 미즈호는 아무렇지도 않다면서 웃어 보인다. 미즈호는 부드러워진 분위기를 틈타 자신의 속마음을 나가세에게 말하려 하지만 입 밖으로 나온 말은, "휴일에 미코가 나가세 만나러 올 텐데." 라는 뜻밖의 말이었다. 내심 기대하던 나가세도 실망스러운 듯, "아, 괜찮아."라고 말하며 자신의 방으로 향해버린다.

음식을 준비해 온 미코와 함께 즐거운 시간을 보내는 나가세

즐겁게 보이는 두 사람에 기분이 무거워지는 미즈호

미코를 배웅하는 미즈호. 미코는 한껏 들떠 있었다

알 수 없는 기분에 휩싸이는 미즈호

## 미코의 방문 그리고…

휴일이 되어 나가세를 위한 음식을 장만하여 집에 놀러온 미코는 나가세와 함께 즐거운 한때를 보낸다.

우리 다음에 수영장 갈까?"
"예?…(잠시 침묵)… 고래가 부러워요. 태어나면서부터 수영을 할 수 있으니까.."
"아! 내가 수영을 가르쳐 줄 테니까."
"아? 어떻게 제가 수영 못하는 걸 아셨어요?"
"…음 척하면 착이지!"
"야~! 정말 대단하세요!"

두 사람이 즐거운 시간을 보내는 것에 미즈호는 무거운 기분이 되어 버린다. 미코를 바래다주고 돌아오는 미즈호는 갑작스런 소나기를 만나 가게 천막 아래로 잠시 비를 피한다. 내리는 비는 미즈호의 어두운 마음을 말하듯 무겁게 쏟아 붓고 있었다. gC

〈계속〉

제2권
"솔직해질 수 있다면"은
3월27일 현지
발매 예정입니다.

# 겜훈장?!

이 코너는 독자 여러분이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 또 알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다. 마감은 매달 20일이고 챔프로 직접 전화를 걸어 문의하는 것보다 더 상세하고 정확한 해답을 얻을 수 있습니다.

어설픈 겜훈장/1000점

### Q 초코보의 이상한 던전 세이브 방법

안녕하세요 겜 훈장님. PS의 초코보의 이상한 던전을 플레이하고 있는데요. 게임기 RPG는 처음이라서 세이브 방법과 나중에 세이브한 곳부터 다시 시작하는 법을 가르쳐 주세요.

겜훈장은 신세대/500점

**A** 초코보의 이상한 던전의 세이브 방법은 2가지가 있습니다. 첫번째는 아트라가 있는 빈 집에 가서 집 안쪽에 있는 짚위에 올라가면 세이브할 것인지를 물어옵니다. 그때 세이브하시면 되구요. 두번째는 던전 안에서 세이브하는 방법인데 던전을 돌아다니다 보면 아래층으로 내려가는 계단이 나옵니다. 그때 계단위에 올라가면 3가지 커맨드가 나오는데 첫번째는 '아래층으로 내려간다.', '두번째는 세이브를 한다.', '세번째는 그만둔다.' 입니다.
그럼 두번째 것을 선택하셔서 세이브를 하시면 됩니다. 이후부터는 타이틀 화면에서 두 번째 모험을 계속한다를 선택하시면 세이브한 곳부터 게임을 즐기실 수 있습니다.

### Q FF7의 바하무트 영식과 나이츠 오브 라운드

안녕하십니까? 이제 고3이 되는 학생입니다. 저번달에도 문의를 드렸지만 실리지 않았습니다. 그래서 이렇게 다시 글을 씁니다. FF7에서 바하무트 영식을 얻을 때 코스모 캐니언에서 휴즈 마테리아에 바하무트를 바하무트 영식으로 어떻게 바꾸는지 모르겠습니다. 또 원탁의 기사라고 불리우는 최강의 소환수가 있다고 들었습니다. 어떻게 얻는지 꼭 알고 싶습니다.

**A** 일단 바하무트를 영식으로 바꾸려면 3개의 휴즈 마테리아를 얻어 코스모 캐니언에 가야 합니다. 코스모 캐니언에 도착하면 휴즈 마테리아를 코스모 캐니언의 제일 상층부에서 천체를 관찰하는 촌장에게 가져다 줍니다. 그러면 촌장이 바하무트를 영식으로 바꾸어 줍니다.
그리고 나이츠 오브 라운드를 얻기 위해서는 해 초코보를 키워야 합니다. 해(海)초코보를 키웠으면 해(海) 초코보를 타고 전체 맵 북쪽에 위치한 조그만 섬에 가서 얻으시면 됩니다.

### Q 세피로스를 얻을 수 있는 방법(?)

저는 요즘 파이널 판타지7을 하고 있습니다. 그런데 세피로스를 동료로 만들 수 있는 액플 코드가 있다고 하던데 꼭 알려주세요.

**A** 세피로스를 동료로 만들 수 있습니다. 하지만 이벤트나 특정한 전투가 일어나면 게임이 멈추어 버립니다. 세피로스는 언제까지나 적이지 아군이 아니기 때문이죠. 때문에 액플을 사용하셔도 소용없습니다. 꿈 깨시길….

### Q 피파 98의 우리나라가…

저는 GB유저이며 PC를 가지고 있습니다. 그런데 친구가 피파98의 우리나라 성적이 낮다고 해서 다시 고쳐서 발매를 한다고 하던데 피파98의 발매일과 이 말이 사실인지?
또 포켓 몬스터2와 드래곤 퀘스트 몬스터즈의 공략을 해 주실 건지?
아참, 제가 스포츠를 좋아하는데 GB스포츠 게임에 대해서도 알려주세요. 그럼 안녕히 계세요.

겜훈장겜페인/500점

**A** 사실입니다. 피파98을 해보셨으면 아시겠지만 우리나라 선수들의 이름도 틀리고 더군다나 선수개인의 능력치와 팀의 능력치가 축구를 한번도 안해본 나라처럼 설정을 해 놓았습니다. 이에 분개한 우리나라가 소송을 제기해서 피파98의 우리나라 데이터를 대폭 수정하게 되었습니다. 정확한 발매일은 정해지지 않았습니다. 그리고 포켓몬스터2와 드래곤 퀘스트 몬스터즈가 발매된다면 공략을 해 드리겠습니다. 또 GB용 스포츠 게임은 축구와 골프, 테니스, 농구가 발매되었는데 축구는 캡틴 쯔바사 시리즈, 농구는 슬램덩크 시리즈 등이 있습니다.

### Q 레지던트 이블의 액플 코드

안녕하세요. 겜훈장님 저는 지금 바이오 하자드를 아주 재미있게 하고 있는 인간입니다. 정확히 말하면 '레지던트 이블2'를 하고 있답니다. 게임을 산 후 의문을 갖게 되면서 이 엽서를 보냅니다. 첫째, '레지던트 이블2'는 '바이오 하자드2'의 미국판 이라는데 이게 사실인가요? 그리고 미국판과

일본판의 차이는 무엇인가요?
둘째, 레지던트 이블2에서는 액플이 되지 않나요? 저는 얼마전 액플을 사서 해보려 했는데 이상하게도 되지 않아요. 버전은 1.94입니다.

라이벌 등장/500점

**A** 레지던트 이블2는 바이오 하자드2의 미국 버전 명칭입니다. 그리고 일본판과 미국판의 차이는 일본판은 미국판을 기초로 밑에 일어 자막을 넣었구요. 문서화일 구성이 조금 다를 뿐 크게 다른점은 없습니다. 연출이 각 나라 실정에 맞게 조금 변경된거죠. 그리고 레지던트 이블2도 액플이 됩니다. 물어보시는 분들도 많고해서 레지던트 이블2의 코드를 올려드립니다

<레지던트 이블2>

레온편

1 체력 무제한 800C7E7A 00C8

<아이템>

2 1번 슬롯 아이템 무제한 800CCB68 ????
3 2번 슬롯 아이템 무제한 800CCB6C ????
4 3번 슬롯 아이템 무제한 800CCB70 ????

<4번 슬롯부터는 4바이트씩 더해나감>

클레어편

1 체력 무제한 800C7C42 00C8

<아이템>

2 1번 슬롯 아이템 무제한 800CC930 ????
3 2번 슬롯 아이템 무제한 800CC934 ????
4 3번 슬롯 아이템 무제한 800CC938 ????

<4번 슬롯부터는 4바이트씩 더해나감>

<무기>????표에 숫자대입

6304 - 커스텀 핸드건 6305 - 매그넘
6306 - 커스텀 매그넘 6307 - 샷건
6308 - 커스텀 샷건 6309 - 그레네이드 런처

겜다의 전설/500점

630A - 그레네이드 런처(화염) 630B - 그레네이드 런처(유산)
630C - 보우 건 630D - 콜트 S.A.A.
630E - 스파크 샷 630F - 서브 머신건
6310 - ???????????? 6311 - 로켓 런처
6312 - 개틀링 건 6313 - 머신건

일본판 바이오 하자드 2로 하기

D000E3A4 0000(사에라)
300C7CE4 0000

자폭하기

D00C646C 000F(사에라)
300C7CE4 0045
L1+L2+R1+R2를 누르면 자폭

자신의 모습을 직접 볼 수 있다

D00C646C 0004(사에라)
300C7E72 0009
* L1을 누름

## Q 제 2차 로봇대전G

안녕하십니까? 겜훈장님. 이로서 겜훈장에 2번째 엽서를 띄우는군요. 요번에는 질문이 많다고 안 뽑아 주시면 안돼요. 저는 GB유저입니다. 지금 제 2차 로봇대전G를 하는데 21화에서 막혀 버렸습니다. 적이 나와서 몽땅 없애는데도 계속 진행이 안되는군요. 계속 진행하다가 18턴째에서 끝이 나더군요. 제발 저에게 2차 대전을 클리어할 수 있는 답을 알려 주세요. 부탁드립니다.

**A** 21화의 클리어 조건은 18턴 내에 미션 초기에 보여주는 출구까지 탈출하는 이벤트입니다. 때문에 18턴내에 출구로 나가야 클리어가 됩니다. 그리고 17턴까지 마사키를 기다리게 하면 류네를 설득해 동료로 할 수 있습니다.

## Q FFT 레벨 올리기 좋은 곳

안녕하세요. GAME훈장님. 늦었지만 새해 복 많이 받으세요. 제 질문은 FFT에서 레벨 올리기 제일 좋은 곳이 어딘지 가르쳐 주세요.

**A** 우훗. 성용군도 새해 복 많이 받으세요. 본론으로 들어가서 FFT의 레벨 올리기 좋은 곳은 딱 집어서 말해 드릴 수 없습니다. 일반적으로 FFT의 레벨 올리는 법은 회복주문이나 스테이터스를 올려주는 주문을 외운다거나 견습전사인 경우 「엘」을 외워서 스피드를 올리는 방법이 있습니다. 이런 주문 같은 경우는 한번에 10정도의 경험치를 얻을 수 있습니다. 게다가 매턴 스피드가 올라가니 '석은 죽 먹기'로 레벨을 올릴 수 있습니다. 적은 한 마리만 남겨놓고 우리편끼리 패고 살리고 하면 됩니다. LV99를 향하여.

겜훈장 VS 겜촌장

## Q 게임음악 악보는?

안녕하세요. 겜훈장님. 새턴을 구입할 날이 얼마 남지 않은 '희망 새턴 유저'입니다. 궁금한게 있어서 엽서를 띄우는 것이니 부디 이 질문을 거두어 주세요. 궁금한 것이 무엇이냐면요. 혹시 KOF97 각 캐릭터의 테마곡 악보를 구할 수 없는지, 되도록 피아노 악보면 좋으련만…. KOF가 없으면 스파나 FF7, 바이오 하자드, 철권3 등등 아무거라도 좋으니 배경음악, 테마곡들이 적힌 악보를 구할 수 있는 장소를 가르쳐 주시면 감사하겠습니다. 아니 구할 수는 있는지 가르쳐 주세요. 또 「스파 EX2」가 나온다던데 발매일이 언제인지 알려주시구요.
또 건 슈팅 「더 하우스 오브 데드」의 이식 진행률이 몇%인지 제발 알려주세요. 그럼 안녕히 계세요.

**김현구/충남 천안시 목천면 서리 154번지**

**A** 음악에 꽤 관심이 많아 보이는 학생인 것 같군요. 일단 원하시는 KOF97의 배경음악 악보의 존재성 여부는 확인해 보지 못했습니다. 하지만 지나간 SNK 게임의 악보는 발매된 적이 있습니다. 용호의 권의 배경음악 악보가 제일 많지만…. FF7도 확인한 바는 없지만 FF6의 악보는 나

온 것으로 알고 있습니다. 스파는 2편부터 나오기 시작했고, 하지만 국내에서는 구입하기가 힘들 것 같습니다. 이런 악보는 그냥 우리나라처럼 일반 음반점에서 판매하는 악보가 아니라 책속에 들어있는 경우가 많기 때문이죠. 개인적으로 피아노로 연주하기 좋은 곡으로 「드래곤 퀘스트」음악을 추천합니다. 이 악보는 중국 대사관앞이나 강남, 목동 등지에 있는 수입책을 전문적으로 파는 서점에 가면 쉽게 구하실 수 있습니다.

다음으로 「스파 EX2」의 발매일은 미정입니다. 지금까지 밝혀진 것은 류와 켄 그리고 독트린 다크와 브랑카, 발록이 나온다는 정보 밖에는 없습니다. 새턴용 「더 하우스 오브 데드」의 이식 진행률도 밝혀진바 없습니다. 3월중에 발표가 나겠죠.

대필당한 겜훈장/500점

## Q 더 하우스 오브 데드

겜훈장님께

저는 여러 가지 질문이 있습니다. 액션 리플레이카드는 무엇입니까? 또 새턴용으로 나올 「더 하우스 오브 데드」를 하려면 꼭 총을 사야 합니까? 총의 가격은 얼마입니까? 또 64DD의 가격과 나올 예정일을 가르쳐 주세요. 그럼 안녕히 계세요.

**A** 액션 리플레이카드는 게임의 세이브 데이터를 고치는 주변기기입니다. 일반적으로 컴퓨터 게임에서 세이브 데이터를 고칠 때 사용하는 PCTOOL이나 게임 위저드와 같은 역할을 하는 것이죠. '만병 통치약'라고 해야 할 정도로 많은 유저들이 이 카드를 사용하고 있습니다. 하지만 액플을 남용하게 되면 게임이 재미없어지게 되고 나이가 새로운 게임을 접하게 되었을 때 도전하기 보다는 액플을 선택하게 되는 일이 발생할 수도 있게 됩니다. 그리고 SS용 「더 하우스 오브 데드」에 관한 답변. 일단 건슈팅 게임은 총이 있어야 제대로 즐길 수 있죠. 굳이 총이 필요없다고 생각되시는 분들은 패드로 하셔도 상관없지만…. 총의 가격은 36,000원 정도 합니다. 그리고 64DD의 가격은 15000엔 정도이구요 발매일은 6월 예정입니다.

넘쳐나는 편지/500점

## Q 기종별 약어 설명 좀…

컴퓨터도, 그렇다고 비싼 게임기도 없이 미니 컴보이 하나로 하루하루를 보내는 타이슨(별명)이라고 합니다. 큰맘 먹고 게임책 하나 샀는데 이 책에 나온는 용어의 뜻을 통 모르겠어요. 부끄럽지만 알 건 알아야죠. PC, PS, SS, N64, ARC 등이 뭘 뜻하는 거에요?

그리고 새턴, 플스, 닌텐도 이런게 다 무슨 게임기들이며 가격은 대략 얼마정도해요?

**A** PC는 퍼스널 컴퓨터, PS는 플레이 스테이션, SS는 세가 새턴, N64는 닌텐도64 그리고 ARC는 아케이드의 약자입니다. 그리고 이와 같은 게임기들은 가정용 비디오 게임을 하는 기구입니다. 그리고 가격은 대략 25~30만원 선입니다.

## Q 슈퍼 로봇 파이널 어택 숨겨진 기체 고르는 법

안녕하십니까? 몇번을 망설이다가 어렵게 펜을 들었습니다. 게임을 하기에 너무 많은 나이란 생각이 들어(올해 25)…. 궁금한 것은 리얼 로봇 파이널 어택에서 새로운 기체를 고르는 법과 필살기 쓰는 법좀 가르쳐 주세요. 그리고 스트리트 파이터 EX PLUS 알파에서 밑에 4명을 고르는 법좀 가르쳐 주세요.

**A** <선택방법>

커서를 아래에 나온 기체에 맞추고 △버튼을 누른다. 예로 단바인에 놓고 △한후 다른기체를 선택한다. 그리고 △을 누른다. 이런방법으로 하면 된다.

<R-1>

단바인-엘가임-Z건담-단바인-드라고나

<R-2>

Z건담-Z건담-드라고나-단바인-드라고나

<R-3>

엘가임-건담 X 디바이더-워커 캐리어 - Z건담 - 단바인

<게토빌>

R1-R2-R3-R1-워커 캐리어

**필살기 커맨드**

L2+R2+○, △

L2+R2+↑+○, △

L2+R2+← 또는 →+○, △

L2+R2+↓+○, △

<숨겨진 갤러리 보는법>

타이틀 화면에서 스타트 버튼을 누른 후 ／+×+△을 누른 채로 스타트 버튼을 누르면 된다.

그리고 스파 EX 알파에서 밑에 4명을 고를 수 있는 방법은 일단 연습모드에서 익스퍼트 모스를 고른후 그곳에 나오는 연속기를 성공시키면 화면 오른쪽에 게이지가 올라갑니다. 이때 이 게이지가 일정 캐릭터의 얼굴선까지 올라가게 되면 선택해서 플레이 할 수 있습니다.

뭐든지 물어봐/500점

# H/W 연구실

## Q 미국 새턴에서 일본 소프트 가동하기

안녕하세요.

저는 얼마전 새턴을 구입하였습니다. 그런데 한 가지 문제점이 생겼습니다. 저의 새턴이 미국 새턴이기 때문입니다. 미국 새턴은 호환팩을 사용하지 않으면 일본CD를 돌릴 수가 없더군요. 그래서 일본CD 호환팩을 사용해 돌리고 있지만 호환팩을 꽂아야 하기 때문에 램팩을 꽂을 수가 없더군요. 그래서 램팩을 사용하는 CD를 돌리지 못하고 있습니다. 그래서 드리는 질문인데 미국 새턴에 램팩을 사용하는 CD를 돌리는 방법은 없습니까? 있다면 제발 가르쳐 주세요. 게임을 즐기려고 해도 속상해서 패드가 손에 잡히지 않습니다. 제발 답변 부탁드립니다.

## A

미국 새턴에서 일본 소프트를 가동하는 방법이 있긴 있습니다. 그건 개조입니다. 일단 말씀하신대로 컨버터 팩을 삽입하게 되면 램팩을 삽입할 수 없기 때문에 SNK사 게임이나 CAPCOM사의 대부분 게임들은 할 수 없게 됩니다. 때문에 대부분의 삼성새턴이나 미국 오리지널 새턴을 가진 유저들이 선택한 방법이 개조입니다. 미국 새턴과 일본 새턴이 다른 점은 한가지 있습니다. 기판부분을 살펴보면 (J번호) 형식으로 된 부분이 있습니다. 이 부분중 4군데가 납으로 연결이 되어 있습니다. 이부분을 절단해주면 일본 소프트가 가동됩니다. 일단 전문가의 손길이 필요하므로 전문가(용산)에게 문의해 보세요.

## Q 제 새턴이 이상해요

안녕하세요. 저는 뉴질랜드에 살고있는 SS유저입니다. 사실 여긴 게임들이 많지 않습니다. 그리고 굉장히 늦게 출시되기 때문에 저로선 게임들을 구하기 힘듭니다. 그래서 일본CD를 한국에서 가져와 해 보았더니 전혀 가동이 되지 않습니다. 제 새턴이 유럽에서 산거라 안 돌아가는 건가요. 아니면 TV 시스템이나 볼트(VOLTAGE)가 달라서 달라서 안 돌아가는 건가요? (여기는 TV 시스템이 PAL, 볼트가 240 볼트입니다.) 가동시키는 방법 좀 가르쳐 주세요.

## A

전혀 TV 시스템이나 볼트에는 문제가 없습니다. 일본새턴과 미국새턴(유럽버전 포함)이 다르기 때문에 CD가 가동이 되지 않는 것이죠. 일본 소프트를 가동시키기 위해서는 컨버터 팩을 사용하거나 개조를 해야 합니다. 그곳에서는 개조가 불가능하니 컨버터 팩을 구해보세요.



휴일없는 겜훈장/500점

## Q 게임기를 컴퓨터에 연결하고 싶어요

안녕하세요. 게이머를 위해 수고하시는 모습을 보면 저는 절로 탄성이 나옵니다. 글쎄가 더러워도 너그럽게…. 뻔한 말(?)은 접어두고 본론으로 들어가 저 정말 미치겠습니다. 궁금증 때문에…. 제발 대답해 주셔야 해요. (저는 게임H/W 왕초보) 저는 어느날 챔프에 전화를 걸어 게임기를 TV에 연결하지 않고 컴퓨터 모니터에 연결하는 법좀 가르쳐 달라고 전화했더니 매우 친절하게 가르쳐 주셨습니다. 챔프에서 일러준 대로 전파사로 전화를 했더니 웬일인지 모든 전파사가 게임기를 컴퓨터에 연결할 수 있는 '컨버터'가 없대요. 마지막 희망을 가지고 게임점에 직접 전화를 해 봤더니 주인 아저씨 왈 '아! 그건 컴퓨터에 TV수신기가 있어야 돼, 컨버터는 필요없어.' 라고 하시더라구요. 이게 무슨 뜻인지 궁금해요.

## A

일단 게임기를 컴퓨터에 연결하는 방법은 두가지가 있습니다. 첫번째는 직접 모니터에 연결하는 방법인데 RGB단자와 RGB단자가 모니터 부분에 있는 S사의 모니터가 있어야 합니다. 그러면 바로 컴퓨터 모니터에 연결해서 사용하시면 됩니다. 참고로 RGB단자의 가격은 정품이 4~5만 원정도입니다. 두번째는 TV수신카드가 있어야 합니다. RGB가 없는 유저를 위해서죠. 카드 뒤에 보면 연결하는 부분이 있습니다. 이곳에 연결하면 됩니다. 대신 AV케이블을 연결시킬 컨버터가 필요합니다.

## Q 사에라가 궁금해요

안녕하십니까? 겜훈장님 IMF시대인데 명예퇴직을 당하진 않으셨는지(농담입니다) 저는 3월호에 소개된 PS용 차세대 액션 리플레이 사에라에 대해 알고 싶습니다. 사에라를 사용하려면 꼭 컴퓨터가 필요한가요. 아니면 PS에 장착하는 기계가 따로 있는건가요? 장착 기계가 있다면 어디서 어떻게 구입할 수 있는지 정성껏 답해주세요. 훈장님만 믿습니다. 그럼 안녕히 계세요.

## A

사에라는 기계명칭이 아닙니다. 사에라는 액플의 한 형태입니다. 일반적으로 액플을 버전업시키는 방식으로 액플을 사에라 프로그램을 이용해 업그레이드시키는 것이죠. 일단 업그레이드시키기 위해서는 컴퓨터와 컴링크가 있어야 합니다. 방법은 일반 업그레이드 방법과 같습니다. 나머지는 3월호에 나온 그대로입니다.

## Q 서민CD에 대해

안녕하세요. 저는 작년 9월에 PS를 사서 정말 즐겁게 즐기는 김세현이라고 합니다. 저는 지금 CD가 19장 있는데 문제는 바로 복사CD에 관한것입니다. 저의 CD중 5장 정도만 정품이고 나머진 복사CD거든요. 그런데 복사CD중에서도 앞, 뒷면의 구별이 없는 CD와 보통CD같이 앞면에 타이틀이 입혀진 CD가 있더군요.. 그런데 복사CD가 PS에 무리를 줄 때 무리를 주는 CD는 프레스CD이고 백업은 정품과 거의 다를 바가 없다고 하는데 사실인가요? 그리고 프레스CD는 반사가 심한 것 때문에 무리를 준다는 것도 사실인가요? 만약 사실이라면 프레스CD의 앞면에 타이틀을 입히려면 어떻게 해야 하나요?

## A

복사CD의 종류는 2가지입니다. 프레스와 백업. 가격은 프레스가 더 싸죠. 프레스가 빛을 반사해서 렌즈에 무리를 준다는 것은 터무니 없는 말입니다. 이미 시중에 나와 있는 게임CD나 음악CD도 프레스CD인데 만일 위에 말한 것처럼 렌즈에 무리를 준다면 모든 CD 플레이어는 이미…. 그리도 프레스도 앞, 뒷면이 있습니다. 가운데 홀더부분을 보면 원모양으로 올록볼록한 부분이 있는데 오목한 부분이 윗부분입니다. 앞뒷면 타이틀을 입히는 방법은 시디 라벨 프린팅 스티커가 있는데 이것을 이용하시면 됩니다. 하지만 접착력이 강하니 주의하세요.



팀장님의 회포/500점

# 챔프 쌤쌤 마당

이 코너는 독자 여러분들을 위한 코너입니다.

저희 게임챔프를 이용해서 팔거나 구입하고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으시면 주저하지 마시고 아래의 주소로 엽서를 보내주세요. FAX나 PC통신으로 메일을 보내주셔도 좋습니다. 그리고 보내실 때에는 기종, 내용, 이름 · ID, 주소, 전화번호(지역번호 꼭 쓰세요)를 정확히 기입해서 보내주세요. 이름, 주소, 전화번호 등이 정확하지 않은 분은 실어드리지 않습니다. 거래하실 때는 모든 내용을 사전에 철저하게 확인해서 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.

보내실 주소 : (121-160) 서울시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층 게임챔프 쌤쌤마당 담당자앞
FAX: 02-3142-6820

PC통신 : 천리안에서 GO CHAMPG하신 후
'사고팔고란'에 글을 올리시거나
천리안/하이텔 ID:champg
나우누리ID:네모네모로 메일주세요.

# 아트 갤러리 Art Gallery

이 코너는 독자 여러분들의 그림솜씨를 자랑하는 곳입니다. 이번에도 많은 분들이 「챔프 아트갤러리」에 응모해 주셨습니다. 이번에도 사연이 많은 분들이 응모를 하셨군요. 이제 독자 여러분들의 그림솜씨를 한번 감상해 볼까요?

- ♣장　　원 : 2,000점
- ♣준 장 원 : 1,500점
- ♣준준장원 : 1,200점
- ♣입 선 작 : 500점

## 장원

### 작열!! 이오리의 분노

담당자가 엽서를 챙기러 나가는 중에 갑자기 눈에 띄는 소포(?) 93년도 달력을 말아서 그 안에 들어 있는 좋은 그림. 열심히 글을 써 놓았는데 전부 버려야 한다니. 담당자는 고통이 따랐지만 그래도 이 그림은 장원을 줘야 한다고 생각해서 장원을 드립니다.

## 준장원

### 베르단디

헉, 편지지에 쓰인 이것은? "어…, 내… 내 이름이, 어… 없다."라니…, 저도 할 말이 없군요. 난생 처음으로 이런 편지를 받은 저로서는 황당했습니다. 하지만 이름은 역시 많이 봐서 기억을 하고 있었죠. 1분에게만 기회를 드릴 수가 없어서 얼마간 뽑아 드리지 않았습니다.

## 준준장원

### 만생만사

신동아 APT 1동 1207호

깨끗한 그림체로 발렌타인데이의 기분을 느끼게 해 주는군요. 그러나, 정작 담당자는 하나도 받지 못했습니다. 그리고 이 분홍색은 물감인가요? 흰색이 매우 많이 들어 있군요. 그리고 배경 처리에 약간의 신경을 더 쓰셨으면 될 것 같군요.

## 입선작

### 최강의 검

대단한 정열이십니다. 그림을 코팅해서 보내시다니, 게다가 저번 달에는 제목을 안 쓰는 바람에 빠져서 스택을 부셨다니, 고칠 수 있기를 바랍니다. 그런데 맨 캐릭터의 얼굴이 찌그러진 것 같군요. 다음에는 얼굴 크기를 맞춰 보시기 바랍니다.

### 데빌

아주 호탕하게 웃고 있는 데빌카즈야를 그려 주셨군요. 그런데 분명 데빌카즈야의 색은 파란색이었던 걸로 기억하는데 흑색이라니. 또한 글자만이 빨간색인 건 좀 어색하군요. 그런데 엽서의 주소는 확실하게 맞는 건가요? A R T.라는 것이? 담당자에게 주소 확인 전화를 주시기 바랍니다.

### 켄신

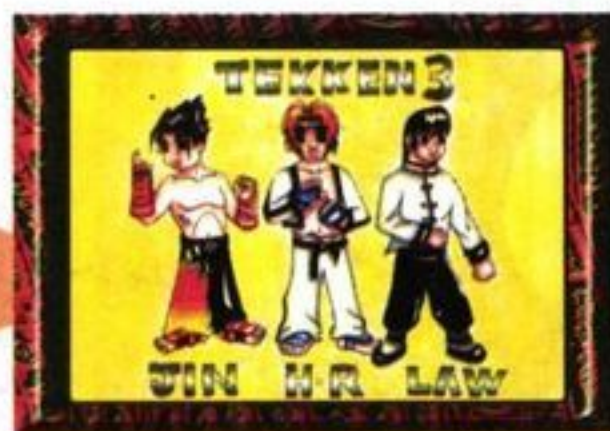
아트갤러리 최초로 3가지 색만을 써서 그린 그림 잘 받았습니다. 깨끗하게 그리셨군요. 뒤에 비워 둔 둥근 모양은 무엇입니까. 설마 달? 달이면 노란색을 써야 할 때 색의 조화를 잘 해서 그려 보시기 바랍니다.

### 열혈 셸미

301동 105호

열혈? 엄청난 양의 마카를 써서 그린 그림이 「열혈셸미」라니. 그림이 나쁘다는 것은 아니지만 열혈이라고 보기에는 그렇군요. 게다가 분명 손의 저 빛은 오로치의 힘을 얻었을 때(추가 선택 캐릭터)나오는 번개 아닌가요? 역시 배경이 미흡하니 더욱 노력하시기 바랍니다.

## 졸업의 슬픔

요즘이 졸업 시즌이라서 이런 그림을 보내 주신 건가요? 거의 점으로 표현을 하신 것은 훌륭합니다. 그러나 너무 괴물 같다는 말들이 있습니다. 얼굴에는 점을 그리지 않았으면 좋았을 텐데….

## TEKKEN Forever

파스텔을 이용해서 그리시다니, 뜻은 좋았지만 별로 좋은 생각은 아니군요. 우선 파스텔을 사용하면 손에 묻어 나서 그렇게 좋은 평판을 얻기가 힘듭니다. 게다가 배경도 썰렁하군요. 많은 노력을 바랍니다.

## 권의 극에 달한자 고우키

역시 마카를 많이 사용하시는군요. 그렇게 많이 사용하는 것은 외화 낭비라고 그랬건만…. 하지만 역시 만화를 그리려면 쓰는 것이니 뭐라고 드릴 말이 없군요. 계속해서 그림을 보내 주시기 바랍니다.

## The light of resurection

장편이라니…. 그게 쉬운 줄 아십니까? 요즘은 보는 독자 분이건 보내시는 독자 분이건 그림의 수준이 매우 높아져 있습니다. 지금 그림을 보내신 것은 제가 많이 쳐드려야 준준장원밖에 넣어 드릴 수가 없습니다. 제발 역지는 쓰지 말아 주시기 바랍니다.

## 즐거운 한때♥...

요즘에 에반겔리온이 너무 많은 자리를 차지하고 있기에 빼려고 했지만 깨끗한 그림체에 자작이라는 것을 감안하여 실어 드리기로 했습니다. 그리고 보니 전화기는 에바에 나오는 전화기 같군요.

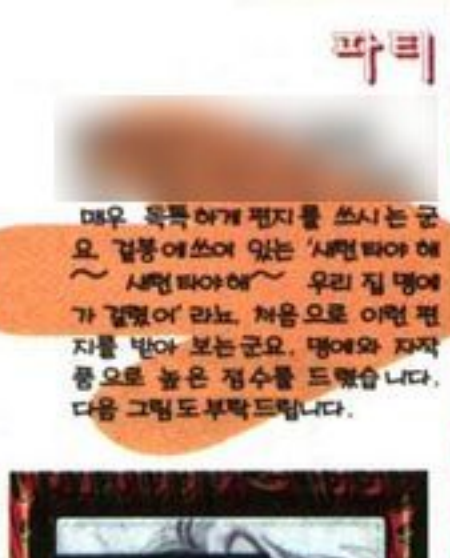
## 파티

매우 독특하게 편지를 쓰시는군요. 겉봉에 쓰여 있는 '사랑해야 해~ 사랑해야 해~ 우리 집 멍멍이가 짖었어'라뇨. 처음으로 이런 편지를 받아 보는군요. 명예와 자작품으로 높은 점수를 드렸습니다. 다음 그림도 부탁드립니다.

## 한가로운 오후

에반겔리온을 그만 올리고 또 나의 여신님을 올리라니, 점수에 눈이 어셨군요. 하지만 역시 그림체는 변함이 없으시군요. 저번보다 진해졌다는 것 빼에는. 그러나 인물의 주변에 있는 것이 별로 없어서 느낌이 좀 어색하군요.

## 신 용호의 권림

제가 점수를 짜게 주는 것 같다구요? 맞는 말입니다. 그래도 최대한 창작작품에 대하여 많은 점수를 부여하고 있습니다. 그러니 오해하지 마시기 바랍니다. 유리가 대장인가요? 맨 앞에 서 있는 것을 보니.

## THE KING OF FIGHTERS '97

이오리의 미친듯한 웃음이라…. 그리고 보니 생각나는 게 있군요. 누가 그렇게 오락에 미쳐서 이길 때마다 그렇게 웃는다는 게. 그리고 저번 달에 올리지 않은 이유는 아마도 '제목'이 빠져 있었기 때문이겠죠. 좋은 그림 마니 보내 주세요~

## 4컷만화



## 낫슈의 머리

저번 달에는 KOF '95에 대한 그림을 그려서 보내시더니 이번에는 스파 2 제로인가요? 아무튼 열혈이시군요. 또한 머리 모양에 따라서 이름이 정해졌다니. 그런데 이름 가지고 장난하는 사람은 누구인가요? 혹시 군대 전우 가일?

## 98년 5월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시요. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려도 상관 없습니다. 25일이 지나서 그림이 도착하거나 16절지의 크기를 초과해서 보내시는 분들은 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프 점수를 드립니다.

## 알림

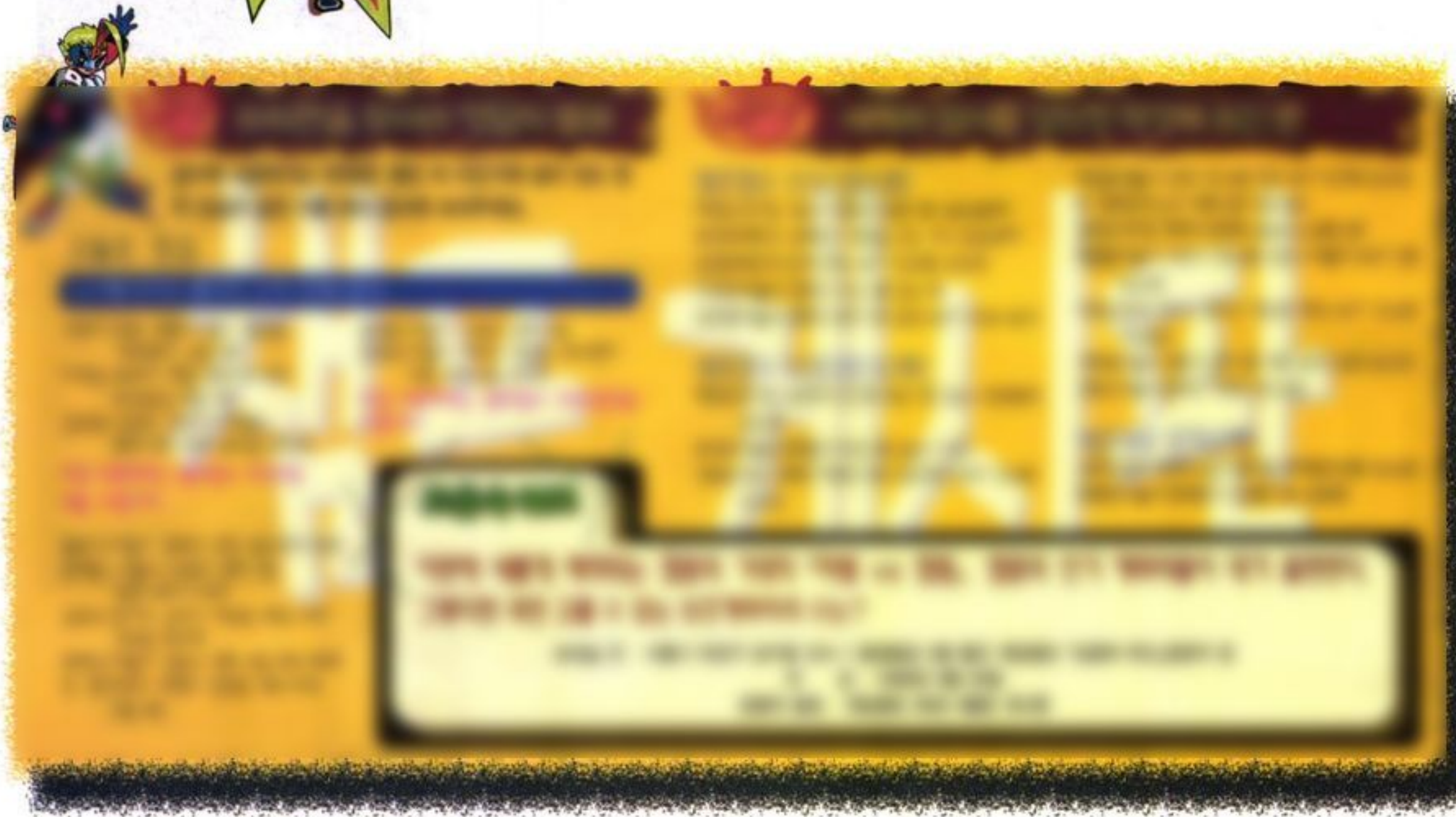
이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때에는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시오. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 25일 마감입니다. 컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트갤러리에 참가해 주십시오.

(천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.)

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
(우) 121-160
게임챔프 「챔프 아트갤러리」담당자 앞

# 3월호 초음속 퀴즈 정답

레온, 클레어

이귀성/경기도 안산시 고잔 1동 동화빌라 2차 1동 204호
장현석/부산시 진구 초읍 51-37 10/3
이상 2명에게는 챔프점수 1,000점을 드립니다.

## 챔프점수 상품

1등 현대컴보이64 1대

2등 플레이스테이션 1대

3등 세가 새턴 1대

4~10등 PS, SS 소프트 중 자신의 보유 기종에 맞게 1타이틀 선택 가능(게임 소프트는 당첨자 발표 시점에서 가장 최신중 게임)

11등 미니컴보이 1대

# 보너스 환상특급

이 코너는 네모네모로직과 챔프 점수도 받을 수 있는 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 챔프점수 1,000점도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 6개월치 선물 대방출이 실시되는 98년 5월호까지 계속 기록됩니다.

## 네모네모 로직

| | 2 | 4 3 | 10 | 2 4 3 | 11 | 3 6 3 | 3 2 1 3 | 6 1 1 | 7 1 1 | 6 1 1 | 5 3 1 | 10 1 | 3 6 1 | 13 1 | 10 3 1 | 15 1 | 3 9 1 1 | 7 3 1 1 | 6 1 3 | 4 3 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 2 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 3 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 5 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 3 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

### ♥ 지난호 당첨자

♥ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 네모네모 로직 단행본을 드리고 나머지 5명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 게임챔프 〔네모네모 로직〕 담당자 앞

## 지난호 당첨자

### 게임챔프 필자 모집

게임챔프에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(SS, PS, N64)아케이드입니다. 게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상 이어야 하며, 취재팀 이재덕 (02-3142-6845)에게 연락 주세요.

### 게임문의 서비스 중단

● 게임챔프의 게임문의 서비스전화가 지난 97년 3월 2일부로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임에 대한 문의 사항은 천리안 게임챔프(GO champg)에 접속한 후 12번 게임챔프에, 13번 자유게시판(1번 슈퍼컴보이)에 올려주시면 성실성의껏 답변해 드리겠습니다.

12-17등 인기 캐릭터 피규어 인형 1개씩

상품제공 : 네오메니아 (02-719-7156)

18-22등 오리지널 최신 게임음악 CD 1개씩

23-29등 PS/SS 체험판 CD 1개

48-50등 SS 액션 리플레이 1개씩

30-35등 게임챔프 6개월 정기구독권 1장씩

36-45등 최신 게임 공략 비디오 1개씩

46-47등 PS 액션 리플레이 1개씩

51-53등 PS 메모리카드 1개씩

54-56등 인기 캐릭터 머그컵

57-63등 매직 더 개더링 카드 1개씩

64-73등 타마고치류 게임기 1개씩

74-5000등 최신 게임 초대형 브로마이드 1개씩

# 소프트발매리스트

SOFT LIST SOFT LIST

## 이달의 구입 추천작 BEST 5

PS

철권3

패러사이트 이브

SS

드래곤 포스 Ⅱ

프로야구 그레이티스트 나인 '98

N64

마법성기 엘테일

★ : 챔프 기대작 표시

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

## '98년 3월 발매 소프트

| 기종 | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| PS | 3/7 | 신장의 야망-전국군웅전- | 코에이 | 5,800엔 |
| PS | ★3/7 | 클락 타워-고스트 헤드- | 휴먼 | 5,800엔 |
| PS | 3/12 | 더 콤비니 스페셜 -삼국을 독점하라- | 아트딩크 | 5,800엔 |
| PS | 3/12 | 파이널 라운드 | 아틀라스 | 5,800엔 |
| PS | 3/12 | 부시도 블레이드 2 | 스퀘어 | 5,800엔 |
| PS | 3/12 | 로보트론 X | 게임뱅크 | 3,800엔 |
| PS | 3/12 | 레이스톰(더 베스트) | 타이토 | 2,800엔 |
| PS | 3/12 | 타임 보칸 시리즈 보칸입니다 | 반프레스토 | 5,800엔 |
| PS | 3/12 | 로스트 소드-잃어버린 성검- | 이미지니어 | 5,800엔 |
| PS | 3/12 | 건담 더 배틀 마스터2 | 반다이 | 6,800엔 |
| PS | ★3/12 | 데드 오어 얼라이브 | 테크모 | 5,800엔 |
| PS | 3/12 | 음악 써클을 만들자 2 | 아스키 | 5,800엔 |
| PS | 3/19 | 젤드너실드 스페셜 | 코에이 | 6,800엔 |
| PS | 3/19 | 악마성 드라큘라X-월하의 야상곡(더 베스트) | 코나미 | 2,800엔 |
| PS | 3/19 | 반달하츠 -잃어버린 고대문명- (더 베스트) | 코나미 | 2,800엔 |
| PS | 3/19 | 코나미 앤틱스-MSX콜렉션Vol.3- | 코나미 | 2,800엔 |
| PS | 3/19 | 액센 | 게임뱅크 | 5,800엔 |
| PS | 3/19 | 맥시멈 포스 | 게임뱅크 | 5,800엔 |
| PS | 3/19 | 잃어버린 노래 | SCEI | 6,800엔 |
| PS | 3/19 | 불브레이드 | 비피에스 | 5,800엔 |
| PS | ★3/19 | 미즈메테 나이트 | 코나미 | 6,800엔 |
| PS | 3/19 | 테니스 아리나 | UBI소프트 | 5,800엔 |
| PS | ★3/26 | 두근두근~Vol.2 채색의 러브송 | 코나미 | 5,800엔 |
| PS | 3/26 | 실황 아메리칸 베이스 볼 | 코나미 | 미 정 |
| PS | 3/26 | 브로큰 헬릭스 | 코나미 | 5,800엔 |
| PS | ★3/26 | 철권3 | 남코 | 5,800엔 |
| PS | 3/26 | 속 첫사랑 이야기-수학여행- | 덕간서점 | 7,800엔 |
| PS | 3/26 | 안젤리크 듀엣 | 코에이 | 미 정 |
| PS | 3/26 | 항유기 | 코에이 | 6,800엔 |
| PS | 3/26 | 유구환상곡 2nd 앨범 | 미디어 웍스 | 5,800엔 |
| PS | 3/26 | 저지 데빌의 대모험 | 코나미 | 5,800엔 |
| PS | 3/26 | 김전일소년의 사건부-지옥유원 살인사건- | 강담사 | 6,800엔 |
| PS | 3/26 | 레부스 | 아틀라스 | 미 정 |
| PS | ★3/29 | 패러사이트 · 이브 | 스퀘어 | 미 정 |
| PS | 3/하순 | 헤라클레스의 대모험 | 비피에스 | 5,800엔 |
| PS | ★3/하순 | 스타오션 -더 세컨드 스토리 - | 에닉스 | 미 정 |
| PS | 3/예정 | 장갑기병 보톰즈 우드 · 크멘편 | 타카라 | 9,800엔 |
| PS | 3/예정 | 아스트로 노카 | 에닉스 | 6,800엔 |
| PS | 3/예정 | 배틀 라운드 USA | 일본물산 | 5,800엔 |
| PS | 3/예정 | 타임 보칸 시리즈 보칸과 일발!드론보(더 베스트) | 반프레스토 | 2,800엔 |
| PS | 3/예정 | 졸업Ⅲ-웨딩 벨- | 소학관 프로덕션 | 미 정 |
| SS | 3/5 | 세가월드 와이드 사커-'98 | 세가 | 5,800엔 |
| SS | 3/12 | 타임 커맨더 | 어클레임 저팬 | 5,800엔 |
| SS | 3/12 | 신장의 야망-전국군웅전- | 코에이 | 5,800엔 |
| SS | 3/12 | 피아☆캐럿에 잘 오셨습니다 | 키드 | 6,800엔 |
| SS | 3/12 | 더 콤비니2~전국 체인 전개다!~ | 휴먼 | 5,800엔 |
| SS | 3/12 | 바로크 | 스팅 | 6,800엔 |
| SS | 3/12 | 다이나마이트 형사(새턴 콜렉션) | 세가 | 2,800엔 |
| SS | 3/12 | 이브 더 로스트 원 | 이마디오 | 7,800엔 |
| SS | 3/19 | 프로야구 그레이티스트나인'98 | 세가 | 5,800엔 |
| SS | 3/19 | 사바키 | 마이크로 캐빈 | 5,800엔 |
| SS | 3/19 | 두근두근&뿌요뿌요 던전 | 컴파일 | 5,800엔 |
| SS | 3/19 | 프린세스 퀘스트(한정판) | 인크리멘트P | 5,800엔 |
| SS | 3/19 | 프린세스 퀘스트 | 인크리멘트P | 5,800엔 |
| SS | ★3/19 | 신세기 에반게리온 강철의 걸프렌드 | 세가 | 6,800엔 |
| SS | ★3/26 | 두근두근~Vol.2 채색의 러브송 | 코나미 | 5,800엔 |
| SS | 3/26 | 크리에 · 크라이시즈 | BMG저팬 | 5,800엔 |
| SS | 3/26 | 신장의 야망 -전국군웅전- | 코에이 | 5,800엔 |

| 기종 | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| SS | ★3/26 | 더 하우스 오브 더 데드 | 세가 | 5,800엔 |
| SS | ★3/26 | 더 킹 오브 파이터즈'97 | SNK | 5,800엔 |
| SS | 3/26 | 제독의 결단 3 | 코에이 | 9,800엔 |
| SS | ★3/26 | 환상수호전 | 코나미 | 미 정 |
| SS | 3/26 | 던전 마스터 | 빅터 소프트 | 6,800엔 |
| SS | 3/하순 | 에안 트라이얼 | 팩 · 인 · 소프트 | 6,800엔 |
| SS | 3/하순 | 사이킥 포스 | 게임 뱅크 | 5,800엔 |
| SS | 3/예정 | 졸업Ⅱ-웨딩 벨- | 소학관 프로덕션 | 미 정 |
| SS | ★3/예정 | 드래곤 포스Ⅱ | 세가 | 5,800엔 |
| SS | 3/예정 | 쵸로Q파크 | 타카라 | 5,800엔 |
| N64 | 3/19 | 소닉 윙즈 어설트 | 비디오 시스템 | 6,980엔 |
| N64 | ★3/26 | 실황 파워풀 프로야구5 | 코나미 | 7,800엔 |
| N64 | 3/26 | G.A.S.P!! - 파이터즈 넥스트림 - | 코나미 | 6,800엔 |
| N64 | 3/26 | 스스메! 대전 퍼즐 구슬 | 코나미 | 6,800엔 |
| N64 | 3/27 | 스페이스 다이나마이트 | 빅동에 | 6,800엔 |
| N64 | 3/27 | 에어보드 64 | 휴먼 | 7,800엔 |
| N64 | ★3/예정 | 마법성기 엘테일(가칭) | 이미지니어 | 6,980엔 |
| N64 | 3/예정 | 확실한 해결! 64 탐정단 | 이미지니어 | 6,980엔 |
| N64 | 3/예정 | 스노우 스피드 | 이미지니어 | 6,980엔 |
| N64 | 3/예정 | 정글대제 | 닌텐도 | 미 정 |
| N64 | 3/예정 | 심시티-64 | 닌텐도 | 미 정 |
| N64 | ★3/예정 | 포켓 몬스터-64 | 닌텐도 | 미 정 |
| N64 | 3/예정 | 마리오 아티스트 | 닌텐도 | 미 정 |

발매순이의 한마디 : 3월은 빅뱅이 예상됩니다. 세 기종의 기대 소프트 발매일이 19일에서 27일사이에 잡혀 있는 메다가기종별 다수의 기대 타이틀의 발매일이 겹쳐 게임 시장의 약육강식의 법칙을 여실히 보여주는 한달이 될 것 같습니다.

## '98년 4월 발매 소프트

| | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| PS | 4/2 | 트윈비 RPG | 코나미 | 5,800엔 |
| | 4/2 | UNO DX | 미디어 퀘스트 | 4,800엔 |
| | 4/2 | 격주 그랜드 레이싱 | 아틀러스 | 5,800엔 |
| | 4/2 | G다라이어스 | 타이토 | 5,800엔 |
| | 4/2 | 모탈 컴뱃 트릴로지 | 게임 뱅크 | 3,800엔 |
| | 4/2 | ENIGMA | 코에이 | 6,800엔 |
| | 4/2 | 수호전 · 천준 108성 | 코에이 | 7,800엔 |
| | 4/2 | 수라의 문 | 강담사 | 5,800엔 |
| | 4/2 | 투신전 카드퀘스트 | 타카라 | 5,800엔 |
| | 4/9 | C · A · R · T월드 시리즈 | SCEI | 5,800엔 |
| | 4/16 | 봄버맨워즈 | 허드슨 | 5,800엔 |
| | 4/16 | 브레이브 프로브 | 데이터 이스트 | 6,800엔 |
| | 4/16 | 사이드 포켓3 | 데이터 이스트 | 5,800엔 |
| | 4/16 | 커맨드&컨커 컴플리트 | 버진 인터랙티브 | 6,800엔 |
| | 4/23 | 길트기어 | 아크시스템 웍스 | 5,800엔 |
| | ★4/23 | 슬레이어즈 로얄 | 각천서점 | 5,800엔 |
| | 4/23 | 게임에서 청춘 | 키드 | 5,800엔 |
| | 4/23 | 기변주공 건바이크 | SME | 5,800엔 |
| | 4/29 | 월드 스타디움2 | 남코 | 5,800엔 |
| | 4/중순 | 테일 컨설트 | 반다이 | 5,800엔 |
| | 4/예정 | 스치바이 어드벤처 두근두근♥나이트메어 | 자레코 | 6,800엔 |
| | 4/예정 | 브레이 스타디움3 | 반프레스토 | 5,800엔 |
| | ★4/예정 | 신세기 에반게리온 강철의 걸프렌드 | 가이낙스 | 6,800엔 |
| | 4/예정 | H.A.E~BEELZEBUB~ | GMF | 5,800엔 |
| | ★4/예정 | 소우카이기(쌍계의) | 스퀘어 | 미 정 |
| | 4/예정 | 레이크마스터즈2(가칭) | 다즈 | 미 정 |
| | ★4/예정 | 영웅전설1&2 드래곤 슬레이어(가칭) | GMF | 5,800엔 |
| | 4/예정 | 실황 그레이트 럭비-월드컵으로의 길-(가칭) | 다즈 | 5,800엔 |
| | 4/예정 | 탐정 신구지사부로 | 데이터 이스트 | 미 정 |
| | 4/예정 | NBA라이브 '98 | 일렉트로닉 · 아츠 | 5,800엔 |
| SS | 4/2 | 위닝 포스트3 | 코에이 | 6,800엔 |
| | 4/2 | 신장의 야망 · 장성록 | 코에이 | 5,800엔 |
| | 4/2 | 조직폭력 만들기 | 테크노소프트 | 5,800엔 |
| | 4/2 | 아스트라 슈퍼 스타즈 | 선소프트 | 5,800엔 |
| | ★4/4 | 사쿠라 대전2~그대여, 죽지말지어다~ | 세가 | 6,800엔 |
| | 4/9 | 기동전사 건담-기렌의 야망- | 반다이 | 6,800엔 |
| | 4/16 | 봄버맨 파이트 | 허드슨 | 5,800엔 |
| | ★4/16 | 뱀파이어 세이버 | 캡콤 | 5,800엔 |
| | ★4/23 | 슈퍼로봇 대전F 완결편 | 반프레스토 | 6,800엔 |
| | 4/23 | 게임에서 청춘 | 키드 | 5,800엔 |
| | ★4/23 | 건 그리폰2 | 게임아츠 | 6,800엔 |
| | 4/중순 | 영웅지원마이크로 | 캐번 | 6,800엔 |
| | 4/예정 | 악마성 드라큘라 X~월하의 야상곡~ | 코나미 | 4,800엔 |
| | ★4/예정 | 프린세스 메이커 -꿈꾸는 요정 - | 가이낙스 | 5,800엔 |
| | 4/예정 | 세가 에이지스-판타지스타- | 세가 | 4,800엔 |
| | ★4/예정 | 룸메이트 3-교고의 바람이 빛나는 아침에- | 데이텀 폴리스타 | 5,800엔 |
| | 4/예정 | 탐정 진구지 사부로 | 데이터 이스트 | 미 정 |
| | 4/예정 | 울트라맨 도감3 | 강담사 | 미 정 |
| N64 | ★4/30 | 봄버맨 히어로~미리안 왕녀를 구출하라~ | 허드슨 | 6,800엔 |
| | 4/예정 | 파이팅 컵 | 이미지니어 | 6,800엔 |
| | ★4/예정 | 젤다의 전설 -시간의 오카리나- | 닌텐도 | 6,800엔 |
| | 4/예정 | 반조와 카즈이의 대모험 | 닌텐도 | 6,800엔 |
| | 4/예정 | 닌자 타로우64 | 컬처브레인 | 미 정 |
| | 4/예정 | 슈퍼 스피드 레이스 64 | 타이토 | 미 정 |

발매순이의한마디 : 4월은발매일이 예정으로 잡혀 있는 소프트들의 싸움이군요. 과연 예정 소프트들이얼마나 발매되어 줄지가 관건입니다. PS는 영웅전설 1&2와 영웅전설3-하얀마녀-그리고 쌍계의가 예정소프트들인데 이름만 들어도 가슴이 두근거리는소프트들이죠. SS는 4월을 벌려왔나 봅니다. 월초에 사쿠라대전2의 발매를 시작으로말일에는 슈퍼 로봇 대전F 완결편과 건그리폰2로 마무리를 짓습니다. 예정 소프트로는 밀리언 셀러를 기록한 악마성 드라큘라가 있습니다. N64는 허드슨의 영원한 명작 봄버맨과 기다리다 목이 빠질뻔한 젤다의 전설이 발매가 됩니다. 4월은가난한 달이되겠군요. 돈이모질라.

## '98년 5월 발매 소프트

| | 게임명 | | 회사명 | 가 격 |
|---|---|---|---|---|
| PS | 5/21 | 우주전함 야마토 | 록웰 인터네셔널 | 5,800엔 |
| | 5/하순 | 코로니워즈 | 아트딩크 | 미 정 |
| | ★5/하순 | 루나 실버스타 스토리 | 각천서점 | 6,800엔 |
| | 5/예정 | 머리문지D(가칭) | 강담사 | 5,800엔 |
| SS | 5/7 | 멀티랜서-Re · inforce- | 이미디어 | 7,800엔 |
| | 5/28 | 왕 게임 | 소시어트代官山 | 6,300엔 |
| N64 | 5/예정 | 슈퍼 스피드 레이스 64 | 타이토 | 6,800엔 |

발매순이의 한마디 : 5월 발매 소프트들에 대해서는 할 말이 없습니다. 모두 게임기를 잘 닦아서 장농에 넣어두시길…, 할 게임이없군요. 무슨 게임으로 5월을 살아가나. PS는 요리사가 되면 될테고 SS왕이 되면 될것이며 N64는 레이서가 되면 되겠군요. 그래도 PS는루나 실버스타 스토리라도나오니 견딜 수가 있겠네요.

## 발매 미정 소프트

| | 게임명 | 회사명 | 가 격 |
|---|---|---|---|
| PS | 헬로 찰리 | 에닉스 | 미 정 |
| | 우주기동 VANARK | 아스믹 | 미 정 |
| | ★드래곤퀘스트7 | 에닉스 | 미 정 |
| | ★데뷔21 | NEC인터채널 | 미 정 |
| | ★던전 & 드래곤즈 콜렉션 | 캡콤 | 5,800엔 |
| | 포켓 파이터 | 캡콤 | 미 정 |
| | 비룡의 권 콜렉션(가칭) | 컬처 브레인 | 미 정 |
| | 콘트라 리가시 오브 워 | 코나미 | 5,800엔 |
| | ★도키메키 메모리얼2(가칭) | 코나미 | 미 정 |
| | 환상수호전2 | 코나미 | 미 정 |
| | 보틈 오브 더 나인스 | 코나미 | 미 정 |
| | 청산 러브 스토리 | 코나미 | 미 정 |
| | 화성이야기 | 아스키 | 미 정 |
| | 배틀 얼라이언스 | 반프레스토 | 5,800엔 |
| | 메탈 트레드 | 반다이 비주얼 | 5,800엔 |
| | ★중장기병 발켄2 | 메사이아 | 미 정 |
| SS | 라이덴 파이터즈 | 일렉트로닉 · 아츠 | 5,800엔 |
| | 콘트라, 리가시 오프 워 | 코나미 | 미 정 |
| | SNK편 콜렉션 아랑전설편(가칭) | SNK | 미 정 |
| | X2 | 캡콤 | 5,800엔 |
| | 디스크 스테이션 세턴 | 컴파일 | 1,980엔 |
| | 마도이야기 | 컴파일 | 5,800엔 |
| | MVP베이스 볼 96 | 데이터 이스트 | 미 정 |
| | ★마벨 슈퍼 히어로즈 VS스트리트 파이터 | 캡콤 | 미 정 |
| | ★버철 파이터3 | 세가 | 미 정 |
| | 소닉 더 파이터즈(가칭) | 세가 | 미 정 |
| | 드래곤 나이트4 | NEC | 미 정 |
| | 포켓 파이터 | 캡콤 | 미 정 |
| | 데스 디스트럭션 | BMG재팬 | 미 정 |
| | 스치파이3 | 자레코 | 미 정 |
| | 모터 크로스 | 코코넛재팬 | 미 정 |
| | 스파이더(가칭) | BMG 빅터 | 미 정 |
| N64 | 바이오 테트리스(가칭) | 엄텍스 | 7,800엔 |
| | 악마성 드라큘라 3D(가칭) | 코나미 | 미 정 |
| | 캐버리 배틀3000 | 일본시스템 서플라이 | 9,800엔 |
| | 초시공요새 마크로스 어나더 디멘션(가칭) | 토미 | 미 정 |
| | 미션 임파서블 | 픽 · 인 · 소프트 | 미 정 |
| | 토닉트러블(가칭) | UBI소프트 | 미 정 |
| | 실황 J리그 퍼펙트 스트라이커2(가칭) | 코나미 | 미 정 |
| | ★F-제로 64 | 닌텐도 | 9,800엔 |
| | 요시 아일랜드 64 | 닌텐도 | 9,800엔 |
| | ★젤다의 전설 64(가칭) | 닌텐도 | 미 정 |
| | ★마더3(64DD전용) | 닌텐도 | 미 정 |
| | ★슈퍼마리오 RPG 2(64DD전용)(가칭) | 닌텐도 | 미 정 |
| | 울트라 동키콩(64DD전용)(가칭) | 닌텐도 | 미 정 |

SOFT LIST

두근두근 이럴 수가

# 대망의 챔프 점수 중간 발표!

97년 12월호부터 집계되어 오던 챔프 점수. 다음호의 집계가 끝나게 되면 선물 대방출을 실시하게 됩니다. 따라서 기회는 이번 호를 포함하여 두 번!! 하지만 이번 호는 이미 점수가 나간 상태이므로 실질적으로는 단 한번의 기회가 남은 것입니다. 따라서 지난 12월호 부터 98년 3월호 까지의 점수 통계 중 일부분을 공개하오니 여기에 이번 호의 점수를 합하여 다음 호에는 역전의 기회를 잡아 보세요. 참고로 이번 점수 공개에 집계가 잘못되었다고 생각되는 분은 게임챔프(02-3142-6845) 최철희를 찾아 자기의 점수를 정확히 찾아 갈 수 있도록 변경 신청하시기 바랍니다. 그럼 자기의 점수를 확인해 보세요!! 참고로 이번에는 1,500점 이상의 챔프 점수 획득자들만을 공개하도록 하겠습니다.

새로운 신화 창조

# 제노기어스

스퀘어가 거의 2년동안 준비해 온 대작 SF RPG가 드디어 발매되었다. 화려한 애니메이션과 성우기용, 점점 빠져드는 스토리, 수많은 복선과 세밀한 스토리 라인은 가히 SF RPG의 최고봉이라 불려질 만한 게임이다. 세기말이 점차 다가오는 이 시대에 이 게임을 통해서 세기말의 뒷모습을 보는 것은 어떨까?

■제작사:스퀘어
■장르:RPG
■발매일:2월 11일
■발매가:6,800엔

| | |
|---|---|
| 그래픽 | ★★★★ |
| 조작감 | ★★★ |
| 스토리 | ★★★★★ |
| 연출 | ★★★★ |
| 사운드 | ★★★★ |
| 소장가치 | ★★★★ |

# 시스템 공략

## 조작방법

| | |
|---|---|
| 방향키 | 캐릭터 이동, 커서 이동 |
| ×버튼 | 대쉬, 캔슬 |
| □버튼 | 점프 |
| △버튼 | 메뉴 화면 |
| ○버튼 | 조사, 대화 |
| L1, R1 | 필드시점 변경, 캐릭터 변경(메뉴화면) |

## 메뉴화면

### 스테이터스(Status)

각 캐릭터의 세세한 능력치와 습득할 수 있는 필살기나 특수능력을 볼 수 있다.

### 장비(Equip)

캐릭터의 무기나 방어구, 액세서리를 장비한다.

### 아이템(Item)

파티가 가지고 있는 아이템을 사용한다. 이 게임에서는 이동 중에만 사용할 수 있는 회복아이템이 존재한다.

### 능력(Ability)

캐릭터가 얻은 특별능력의 리스트를 표시한다. 또한 HP회복효과를 지닌 특수능력은 언제라도 사용가능하다.

### 기어(Gear)

기어의 능력치를 표시해주고 장비를 변경 특수장비를 사용하는 등 기어에 관계된 모든 것을 체크할 수 있는 메뉴이다

### 파일(File)

세이브를 하는 메뉴. 그 외에도 데이터 복사나 소거 등도 할 수 있다. 필드 맵 상에서는 언제나 저장할 수 있지만, 던전이나 마을 안에서는 메모리 큐브란 곳에서 세이브할 수 있다.

# 전투의 기본(캐릭터편)

### 1. 캐릭터 전투의 기본적인 흐름

이 게임의 전투는 보통, RPG에 등장하는 전투와는 조금 다르다. 이전의 스퀘어의 게임에 자주 등장하는 ATB형태의 전투는 아니지만 캐릭터 각각의 AP에 해당하는 공격을 조합하여 싸우는 방식으로, 기본수치를 넘을 수는 없다. AP는 레벨이 증가할수록 최대치가 증가한다.

### 2. 필살기를 배우자

캐릭터들은 각각의 필살기를 가지고 있어 AP의 최대치로 만드는 공격의 조합으로 필살기를 습득할 수 있게 된다. 스테이터스 화면에서 필살기를 보면 습득치가 나오는데, 습득치가 100이 되면 필살기가 생긴다. 필살기의 커맨드는 모든 캐릭터 공통(마리아는 필살기가 없다).

### 3. 강력한 필살기 연살!

전투 커맨드에서 공격에서 방향키를 한번 더 오른쪽으로 누르게 되면 연살(連殺)이라는 커맨드가 있을 것이다. 이 연살이란 것은 게임 초반에는 그다지 필요하지 않지만 게임의 종반으로 갈수록 전투에 포인트가 된다. 전투중에 X버튼으로 캔슬을 시켰을 때 나머지 AP는 차곡차곡 쌓여 화면 상단에 AP란 곳에 수치로 나타날 것이다.

그러면 이 연살을 선택해서 필살기를 연속적으로 퍼붓는 공격이 가능하게 되는 것이다. 예를 들면 페이의 최대 AP가 7이라고 하자. 이때 어느 적에게 약공격을 한번하고 캔슬을 하면 AP가 6이 저장될 것이다. 아직 6으로는 연살을 사용할 수 없으니 다음 턴에도 이런 방법을 사용하여 AP를 12로 만들어 놓자.

그 다음 연살 커맨드로 어느 필살기든지 조합을 하여 12만 넘지 않게 사용하면 연속적으로 필살기가 나가는 것이다.

### 4. 전투를 유리하게! 특수능력

각 캐릭터마다 자신만의 특수능력이 있다 그 특수능력은 회복이나 공격, 혹은 적의 능력치를 떨어뜨리거나 아군의 능력치를 올리는 것들이다. 특수능력을 잘 사용하면 좀더 쉽게 전투를 풀어 나갈 수 있을 것이다.

### 5. 공격의 기본

공격은 간단하게 3가지로 나뉘어져 약, 중, 강, 공격이 있다.

□버튼: 약공격으로 AP가 1이 소모된다. 명중률이 높다.
△버튼: 중공격으로 AP가 2가 소모된다. 명중률 보통.
○버튼: 강공격으로 AP가 3이 소모된다. 명중률이 낮다.
X버튼: 캔슬.

# 전투의 기본(기어편)

### 1. 기본적인 것은 캐릭터전투와 유사

기어의 전투도 거의 캐릭터의 전투와 비슷하다. 하지만 다른 것이 있다면 연료라는 것이 있어서 연료가 다 떨어지게 되면 기어를 작동시키지 못한다는 특징이 있다. 각 공격의 강도에 따라 10, 20, 30의 연료가 소비되고 차지(チャジ)라는 커맨드를 사용하면 연료 30이 회복되게 된다.

### 2. 어택 레벨

기어의 전투에서 필살기는 어택 레벨이란 것을 올려야 하는데 한번 공격으로 어택 레벨은 하나씩 올라간다. 어택 레벨은 화면 좌측 하단에 표시되고 최고치는 캐릭터의 필살기 입수에 따라 변경된다. (AP5의 필살기를 얻었을 때는 2, AP6 이상의 필살기를 얻었을 때는 3) 필살기를 쓰면 어택 레벨은 당연히 떨어진다(어택 레벨이 2일 때 어택 레벨 1의 필살기를 쓰면 1은 남는다).

### 3. 부스터의 활용

기어전투에서는 연살이라는 커맨드 대신 부스터(ブ スタ )라는 커맨드가 존재한다. 이것은 단순히 말해 스피드를 올려주는 것. 보스와의 전투에서는 부스터를 사용하는 것은 필수이다. 하지만 연료가 계속 줄어든다는 것은 유의해 두자.

### 4. 특수공격

기어의 HP회복이나 특수한 공격을 하는 커맨드. 효과는 발군의 위력을 발휘하지만 역시 연료소비가 너무 많다는 것이 흠이다.

### 5. 하이퍼모드

게임의 후반부로 갈수록 어택 레벨은 3이 되고 난 다음 전혀 올라가지 않을 것이다. 하지만 레벨 3 이후의 ∞레벨이 존재한다. 이것은 전투중 스테이터스에 하이퍼 모드라는 것이 100%에 다다르면 이루어져서 3턴 동안 엄청난 필살기들을 사용할 수 있게 해준다. 하지만 필살기 봉인을 푸는 특별한 아이템이 필요하기도 하다.

# 주요 캐릭터 소개

## 페이(フェイ)

연령: 18세
출신지: 라한마을
3년 전 상처를 입어 기억을 잃고 라한 마을에 옮겨졌다. 보통은 밝고 예의가 바른 소년이지만, 안에는 파괴적인 제2의 인격이 존재한다

## 에리(エリィ)

연령: 18세
출신지: 소라리스(ソラリス)
군사대국 소라리스의 엘리트 사관. 마음속에 자신도 모르는 제2의 인격이 잠재되어 있다. 페이와의 만남으로 운명의 큰 변화를 맞게 되는데...

## 시탄(シタン)

연령: 29세
출신지: ???
라한마을에 거주하며 마을 사람들을 치료해주는 의사. 기계나 기어 방면에 박식한 지식인. 하지만 그의 과거는 모두 베일에 쌓여 있다.

## 시굴드(シグルド)

연령: 29세
출신지: ???
발트 해적단의 모사. 지식의 폭이 넓어 부관으로서 유그도라실의 조종을 담당하고 있다. 하지만 과거의 일은 모두 베일에 싸여져 있다.

## 발트(バルト)

연령: 18세
출신지: 아베
사막에서 잠사함을 타고 해적행위를 일삼는 해적 두목. 직선적인 성격으로 주위사람들과 싸움이 잦다. 본래는 아베의 왕자.

## 마루(マル)

연령: 16세 출신지: 니산
법황부 니산의 대교모. 파티마의 벽보를 가지고 있어서 현재는 샤칸에게 감금중이다. 천진난만한 아이지만 의외로 어른스러운 면을 지니기도 하였다.

## 리코(リコ)

연령: 30세
출신지: 키스레브
키스레브의 죄인들 마을에 사는 아인(亞人). 키스레브에서 행해지는 배틀링의 챔피언이다. 하지만 어딘가 고귀한 성품이 느껴지는데...

## 매이슨경(メイソン卿)

연령: 불명
출신지: 아베
발트가 어릴 적부터 발트를 돌본 아베왕부의 신하. 샤칸의 모반으로 유폐된 발트를 구해내었다. 차분하고 연륜있는 지식으로 항상 발트를 잘 돌봐준다.

## 비리(ビリ)

연령: 16세
출신지: 다도헤 에리어 (多島海エリア)
어머니를 잃고 말을 잊어버린 동생 프리메라를 먹여살리기 위해 교회에서 사령 퇴치를 하며 하루하루 살아가는 소년.

## 에메랄다(エメラダ)

연령: 불명
출신지: 제보임(ゼボイム)
태고의 기술 나노크노로지(ナノグノロジ)에 의해 태어난 인조인간. 어떠한 일로 수천년간 잠을 자고 있었다. 그리고 그때 처음으로 본 페이를 아버지라고 믿고 있다.

# 스토리공략

## 첫 번째 이야기(The first story)

북반구에 위치하고 있는 대륙 이그니스(イグニス). 세계최대의 면적을 가지고 있는 이 대륙에는 2개 국가간의 전쟁이 수백년에 걸쳐 이어지고 있었다. 대륙북부의 일대를 영유하고 있는 키스레브(キスレブ), 대륙남부의 사막지대를 영유한 아베(アヴェ). 양국간의 끝임 없는 싸움은 그곳의 사람들에게 잊혀지지 않는 쓸데없는 싸움과 비극을 반복되게 할 뿐이었다.
허망된 전쟁은 결국 큰 변화를 맞게 된다. 태고문명인의 유적에서 발견된 도구, 병기들이 이 세계문명의 보존을 맡고있는 「교회(教會)」에 의해 개수되었던 것이다. 양국은 모두 이 유적들을 발굴, 「교회」에 개수되어 그들의 전력으로 사용한 것이다. 유적에서 발굴된 병기들은 전쟁의 양상을 크게 변화시켰다. 양국간의 전쟁의 승패는 사람들이 아닌 기어·어서(ギア·アーサー)라고 불리는 유적에서 발굴된 인형기동병기(人形機動兵器)들의 전투에 의해 결정지어지게 되었다.
일진일퇴를 거듭했던 양국간의 전황은 결국 키스레브의 우위로 돌아갔다. 이것은 그들의 땅에 매몰되어있는 유적재원의 양의 큰 차가 있었던 것이 최대의 원인이었다. 그때 이그니스에 갑자기 의문의 군사조직이 출현했다. 그 조직의 이름은 게브라(ゲブラー). 게브라는 아베와의 접촉을 도모하였다.
군사조직 게브라의 도움을 얻은 아베는 열세에 몰렸었던 전세를 거의 대등하게 회복시켰다. 기세를 탄 아베는 키스레브의 영유를 차례차례 빼앗아 더욱 그 침공의 손길을 뻗치게 되었다.
키스레브의 국경선 근처에 있는 아베근경 라한지구(ラハン地區).
모든 것은 이곳에서 시작된다.

### 세계지도

고리아테공장
키스레브 키스레브총통부 수도
니산 법황부
시단의 집
다질
라한마을
발트의 아지트
대중유동출구
흑월의 숲
아베 파티아성 브레이다브러그
교회
바벨탑
교회발굴현장
고아원

### 라한마을

선생님의 집으로
석판
아이템 아쿠아솔
S 세이브 포인트
I 이벤트
도구점
존장의 집
START
아루루의 집
무엇이라도 상담실
가위바위보 아저씨의 집
입구

### 평화로운 마을, 라한

주인공 페이는 자신의 마을에 침공한 적들을 맞아 싸우게 되고… 페이가 그림을 그리는 장면으로 넘어간다. 페이는 그림을 그리다 잠시 쉬기로 하고 방을 나선다. 정면에 보이는 방으로

가서 가정부와 대화를 나눈다. 가정부는 페이가 3년 전 피투성이가 된 채 어느 이상한 가면을 쓴 남자의 손에 넘겨졌다는 이야기를 해준다.

가정부와 이야기를 끝낸 후 옆방의 항아리에서 아쿠아솔(アクアソル)을 2개 얻고 2층으로 올라가서 티모시(ティモシー)와 대화를 나누자. 티모시와 대화를 나누면 내일이 티모시와 아루루의 결혼식이란 것을 알게 된다. 이제 마을 밖으로 나가려 할 때, 아루루의 동생 단(ダン)이 들어온다. 단은 페이에게 할 말이 있다며 밖에서 좀 보자고 한다. 단의 이야기를 따라 밖으로 나와 단과 이야기를 나누면 단은 페이가 자신의 매형이 되어 주기를 바란다는 말을 전한다. 중간에 선택하는 것이 있는데 선택은 1번(좋아 해보자)을 해두자. 그렇지만 별 상관은 없으니 크게 신경 쓸 필요는 없다. 마을의 중앙에 있는 우물로 점프를 해서 빠지게 되면 아이템을 얻을 수 있으니 반드시 얻어두자. 3번까지 아이템을 얻을 수

村長リー
「おぬしは、誰じゃ？」

페이를 데려온 이 남자를 잘 봐두자

아루루의 마음은???

있으니 3번만 빠지도록. 이제 아루루의 집으로 가자.

페이: 어! 아루루. 그게 신부드레스인가 보지?
아루루: 페이!? 놀랐잖아.. 어 좀 수선할 곳이 있긴 하지만 조금만 손보면 돼.
페이: 괜찮아. 뭐 잘 어울리는데, 아루루. 축하해.
아루루: 고마워...
페이: 저 아루루...
아루루: 페이, 저...
페이: 왜...
아루루: 음 아니.
페이: 그래?
아루루: 어, 저, 음, 아 페이. 단 못봤어?
페이: 그 놈. 어딘가에 가는 것처럼 보였는데...
아루루: 도대체 걔는! 할 일이 있어서 좀 말해주려고 했는데.
페이: 뭔데?
아루루: 산 위에 있는 선생님이 계신 곳에서 내일 식에 사용할 카메라와 라이트를 가져 올 생각이었거든.
페이: 그래. 그런 건 내가 해줄게.
아루루: 정말! 그럼.
페이: 특별히 할 일도 없고. 민감한 기계를 단 자식한테 맡기는 것은 아무래도 안되겠지. 선생님에게 가면 유이(ユイ)씨의 요리도 먹을 수 있고.

운명의 예언인가?

페이가 본 이지는???

아루루: 훗. 페이...
페이: 좋아. 그럼 가보지.
아루루: 기다려, 페이.
페이: 응? 뭐야. 선생님께 일이라도 있어?
아루루: 그게 아니고.
페이: ...
아루루: 음. 페이. 이번일 생각해 본 적 있어? 만약 네가 이 마을에서 태어났었더라면 옛날부터 우리 둘이 친해져 있었을까?
페이: ...
아루루: 음. 아무 것도 아니야. 미안해
페이: 그래. 그럼 갈게.
아루루: 운명의 끈인가...? 내가 바보 같아 보여.

아루루의 부탁을 받은 페이는 선생님의 집으로 간다. 선생님의 집은 북쪽에 위치한 산을 넘어가면 된다. 중간에 대점프를 이용하는 곳이 있을 것이다. 이렇게 대점프를 이용하는 곳은 앞으로도 많이 존재하니 잘 기억해두자.

## 선생님의 집

선생님의 집에 도착해서 유이와 이야기를 하면 선생은 뒤에 있는 집에 있다고 한다. 선생님을 만나러 뒤쪽에 위치한 집으로 가자. 그곳에 가면 선생님이 있고 선생은 잠시 할 일이 있다고 하며 집안으로 들어가 될 좀 보라고 한다. 페이는 집안으로 들어간다.

페이: 선생님이 말씀하신 재미있다는 것이 이건가? 이걸 어떻게 한다.
페이: 아! 뭐지 이건. 이곳은 뭐지? 어디선가 들어본 기억이 나는데.

시탄: 어때요? 나쁘지는 않죠.
페이: 선생님.
시탄: 아! 페이, 미안해요, 기다리게 해서. 음악이란 이상한 것이에요. 시간에 묻혀진 사람들의 기억까지도 불러내니까요. 잊었었던, 여러 가지 생각, 감정, 기억...듣는 사람들이 그것을 바라든 바라지 않든...
페이: 선생님, 이것은?
시탄: 예 유적에서 발굴한 것입니다. 아직 수리중이지만. 일종의 음악장치 같은 것이죠. 이 곡을 듣고 때로는 힘을 얻고, 눈물을 흘리기도 하죠. 아주 오래 전 사람들도...
페이: ...
시탄: 그런데 오늘은 웬일로?
페이: 아. 그렇지. 아루루에게 카메라인가를 가져다 달라는 부탁을 받았어요.
시탄: 그러고 보니 내일이 티모시와 아루루의 결혼식. 알겠습니다. 준비해 주죠. 저녁 먹을 때가 된 것 같죠? 어때요? 같이 드시겠어요?
페이: 좋죠. 그럼 수고해 주세요.
시탄: 전 아직 남은 일이 있어서. 집에서 미도리와 놀아 주시겠어요?
페에: OK. 별로 급하지도 않은데요, 선생님. 요리가 되면 먼저 먹어도 되죠.
시탄: 하하. 얼마든지. 요리로 배를 채우는 일은 제 책임이 아니죠.
페이: 선생님. 이곳을 듣고 있으면 이상한 감정이 들어요. 뭔가 가슴속이 뜨거워지는 느낌이 들어요.
시탄: 그것은 당신 안에 이 곳을 좋아하는 먼 옛날의 누군가가 살아있기 때문입니다.
페이: ...
시탄: 내일인가. 티모시와 아루루의 결혼식이. 이대로 아무 일도 생기지

아루루의 행복한 미소

누나를 살려내!

않으면 좋을텐데...그럼 또...자이로 조정을 해볼까.
(음악이 나오는 물건이 파괴된다)
시탄: 불길한 예감이...시작을 말하는 것인가?

페이는 저녁식사를 마친 후 라한 마을로 돌아가게 된다. 그리고 다리를 건너는 도중 하늘에서 거대한 물체가 지나가는 것을 보고. 시탄과 같이 라한마을로 간다.

## 피로 물드는 라한마을

마을에 돌아온 페이는 마을이 정체불명의 기어에게 습격당하는 것을 바라보고 자신 안에 있는 또 다른 인격에 의해 어떤 기어에 올라타서 적들을 물리친다. 하지만 적들은 계속하여 나타나고, 티모시가 공격을 받게 된다. 그 모습을 본 페이는 갑자기 폭주하게 되고...정신을 차리게 된다.

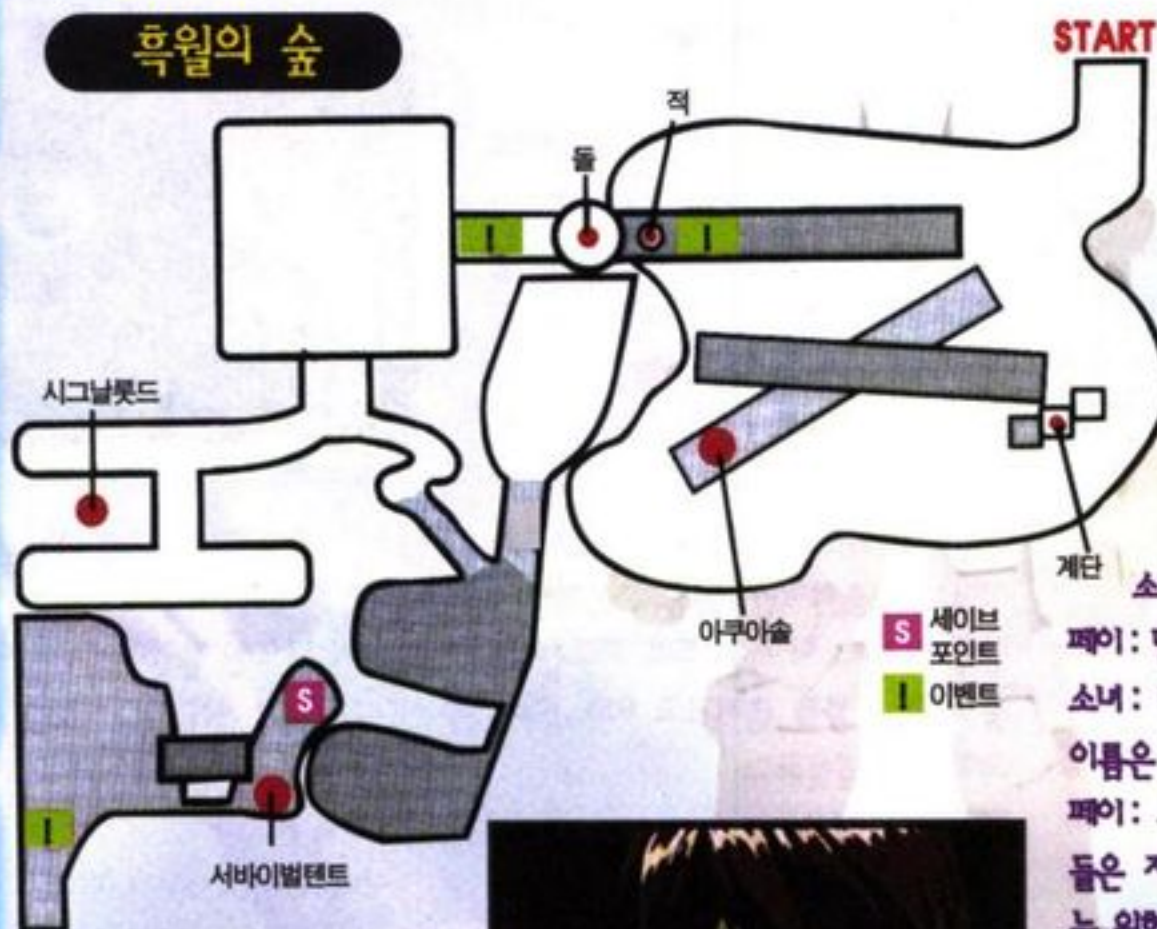
눈을 뜬 페이앞에 벌어지는 광경은 마을사람들의 원망...페이 앞에 나타난 단은 페이를 살인자라 부르고 시탄은 흑월의 숲(黑月の森)을 통해 아베쪽으로 가 보라고 말을 한다.

마을을 엉망진창으로 만든 페이는 더 이상 라한마을에 머물 수 없다는 것을 깨닫고 흑월의 숲으로 향한다. 흑월의 숲은 라한마을의 남쪽에 있다.

## 흑월의 숲, 운명적인 만남

숲에 도착한 페이. 숲의 전경은 매우 자세하게 표현되어있어 방향을 잃기 쉬우니 꼭 자신이 향하는

## 흑월의 숲

START
적
돌
시그널롯드
계단
아쿠아솔
S 세이브 포인트
I 이벤트
서바이벌텐트

방향을 잘 기억해두자. 북동쪽으로 가면 필드에 적이 보일 것이다. 이 적은 페이가 진행해야 할 곳을 알려주니 이 놈을 따라가자. 적을 따라 나무를 올라가면 세이브큐브가 보일 것이다. 이곳에서 세이브를 한 후 길을 따라 쭉 진행하자.

계속 진행하다 보면 바위가 하나 있고 그 앞에 적이 하나 있을 것이다. 이 적을 물리쳐서 바위를 굴러뜨리자 바위가 사라지면 그곳으로 들어가고 순간 페이의 뒤에 한 소녀가 나타난다. 그녀는 지상인〈라무즈(ラムズ)〉를 만나면 무조건 제거하라는 명령에 의해 페이를 죽이려 하고, 페이에게 숲의 출구를 묻는다. 페이는 그녀에게 자신이 살 가치가 없다

이 적은 길을 알려준다

페이와 에리의 운명적인 만남

며 쏘라고 한다. 이때 갑자기 그녀의 뒤에 적이 나타나고 그녀는 정신을 잃게 된다. 페이는 그녀를 구하기 위해 이 적들을 물리치는데, 그녀의 이름을 부른다. 어떻게 그녀의 이름을 아는 것일까…적을 물리치면 그녀와 밤을 지새운다.

페이 : 정신이 든것 같네. 계속 일어나지 않아서 걱정했어.
소녀 : …
페이 : 몸은 어때?
소녀 : …
페이 : 아직도 날 죽일 생각이야? 그렇다면 맘대로 해. 하지만 이 숲에서는 그만두는 것이 좋을거야. 숲속의 짐승들은 큰 소리에 민감하거든.
소녀 : …
페이 : 뭐, 좋아. 이야기하고 싶지 않다면 안 해도 좋아. 그래도 상처를 치료해준 것 정도에 대해 고맙다고 이야기해야겠다는 생각은 없는거야?
소녀 : !! 고…고마워…하, 하지만. 그렇다고 해서 나에게 은혜를 베풀라고 하면 안돼요. 물론 살려달라고 애걸해도 소용없어요. 그런 것에 속아넘어가진 않으니.

페이 : 뭘 그렇게 두려워하고 있는거야?
소녀 : 그, 그렇게 두려워하는 건 아니에요. 경고하는 것뿐이에요. 이상한 지상인 〈라무즈〉를 만났으니 당연한 거예요.
페이 : 아무 짓도 하지 않아. 근데 나보다도 당신 쪽이 더 이상한데. 게다가.
소녀 : 뭐…
페이 : 당신, 이름은?
소녀 : 라…지상인 〈라무즈〉에 걸맞는 이름은 가지고 있지 않아요.
페이 : 그 라무즈란 것은 뭐야? 우리들은 지금 숲을 헤매고 있어. 여기에는 위험한 적들도 많아. 숲을 빠져 나갈 때까지는 우리들의 협력하는 편이 안전해. 그렇지?
소녀 : …
페이 : 이제부터 우리 둘이서 협력해서 다니자는 거야…이제 서로 이름은 알아야겠지? 난 페이.
소녀 : 에…에레하임(エレハイム). 부모님은 에리(エリィ)라고 불러요.
페이 : 아, 그래. 그랬구나 "역시"
에리 : ??
페이 : 어쨌든, 밤중이니 움직이는 건 위험해. 내일 날이 밝으면 출구를 찾자. 괜찮지?
에리 : 그럴 수밖에 없네요. 좋아요
페이 : 좋아, 에리. 우선 배나 채우자고.

에리와 같이 다니기로 한 페이는 잠시 회상을 하게 되고 그곳에서 자신의 모습과 에리(?)의 모습을 보게 된다. 이제 던전의 동쪽의 계단을 통해서 올라가 아이템들을 얻고 돌다리를 지나가면 페이와 에리가 대화를 나눈다.

에리 : 어…어제 말했었죠. 난 살아갈 가치가 없다고. 어째서?
페이 : 왜 그런걸 묻는거야?
에리 : 어? 왜냐하면, 그때 당신의 모습이 자살을 하려는 사람 같아서. 신경쓰여요? 그런 말을 하는 거라면 어째서 이 숲속을 방황하는 거죠?
페이 : 그럼 에리는 무슨 이유로 이곳에?
에리 : 예? 저…전

외로워하는구나…

페이 : 난…도망쳐왔다…마을에서…도망쳐왔어.
에리 : 마을? 마을이라면…설마…
페이 : 이 숲과 산 사이에 있는 라한마을. 그곳에서 도망쳐왔어.
에리 : 그 마을에서…!?
페이 : 평화로운 마을이었지. 마을 사람들은 이방인인 나에게도 가족같이 대해주었어. 근데 그 날밤, 어떤 기어 몇 대가 갑자기 내려와 전투를 시작했어. 마을은 불바다가 되어버렸지. 난 마을 사람들을 구하기 위해 방치되어있던 기어에 탑승했지. 움직이는 방법도 모르는데 말이야. 단지 그렇게 하면 어떻게든 될 거라고 생각했다…아니…그렇게 하라고 누군가가 속삭였다. 그렇게 해서…하지만 결국 아무 것도 되지 않았어, 마을은…
에리 : 키스레브군에게 파멸 당했다?
페이…!?
페이 : …그게 아니야. 마을을 파멸시킨 건…나야.
에리 : !?
페이 : 그래. 내가 이 손으로 파멸시켜 버린 거야.
에리 : …파멸시켰다는 건, 무슨 이야기죠? 마을사람들을 구하려 했던 게 아니였었던가요?
페이 : 구하려고 했던 거지. 실제로 마을을 습격한 기어 몇 대는 물리쳤었어. 하지만 곧 바로 새로운 기어에게 심한 공격을 받아서…그리고 친구들이…티모시가 그 공격을 받게 되었어…난 눈앞이 새하얘져서…그 뒤의 일은 기억이 나지 않아. 기체가 폭주했다…라고 선생님이 말하셨어. 정신이 들었을 때에는 마을도 사람들도…아루루…좋은 친구였었어, 아루루도 티모시도…모두…
에리 : 기체의 폭주라면…기어? 그래서 마을이? 페이?
페이 : 그래…기어야! 맨처음 나타난

넌 이 감촉을 알겠어!?

그 기어가 마을에 떨어지지만 않았어도 이런 일은...!
에리: !
(에리의 회상)
?: ...제길 아직도 따라온다.
? 아베링내에 들어가면 단념하겠지
?: ...정말, 이 기어가 종요...
?: 쳇, 이대로는 우리가 불리하다. 반회텐!...어떻게 된 거냐. 응답하라!
에리: 공격당했다...오른쪽 상부의 뒷부분을 맞았다. 스라스터 출력감소. 고도, 유지 불가능.
?: 제길. 모든 기체는 투하한다. 지상으로 내려가서 응전한다.
(다시 현재로)
페이: 녀석들이 마을에 오지 않았더라면, 전투를 하지 않았더라면, 난 기어에 탑승하지도 않았을 거야. 마을 사람들을 휘말리게 하지 않았을 거야. 그래, 모두 그 녀석들 책임이야. 난 잘못이 없어. 잘못한 건 그 녀석들이야. 녀석들만 아니었어도 이렇게는...나쁜 놈들!
페이: 나쁜 놈들! 나쁜 놈들!! 나쁜 놈들!!!
에리: 맘대로 해요!
페이: !
에리: 당신은 비겁해요!
페이: 비겁? 내가?
에리: 방금 그랬잖아요? 나쁜 놈들, 나쁜 놈들이라고.
페이: 나에게 책임이라니...
에리: 있어요! 틀림없이 마을에서의 전투의 직접적인 원인은 그...기체가 불시착했던 것 때문일지도 몰라요. 하지만 키스레브의 목표는 어디까지나 그 기어예요. 마을을 침략하러 온 게 아니었어요. 근데 당신이 그 기어에 탑승해서 대응을 해서 손실을 가져온 게 아니에요!?
페이: ...
에리: 대체, 어째서 한 번도 타 본 적도 없는 기어에 탑승한 거죠? 그건 아무나 조종하는 기체가 아니에요! 훈련을 받지 않은 민간인이 타서 제대로 움직일 리가 없다고요! 게다가, 마을 사람들을 구하려는데 어떻게 해야겠다는 구체적인 생각이 있었던 거예요? 그런데도 모든 것이 자신이 했던 행동 때문이 아니고 불시착한 기어 때문? 어째서 그 책임을 회피하려는 거죠? 어째서 다른 사람에게 떠넘기려는 거죠? 그건 단지 도망치려는 것에 지나지 않아요! 당신은 비겁해요!
페이: 그래. 그럴지도...그래...난 비겁자야. 처음부터 알고있었어. 자신의 잘못은 모르고 결과를 타인의 탓으로 돌리려는 비겁한 남자...하지만...그때 어째서인지 모르지만 갑자기 나의 몸에 무언가가 무성의 피가 흐르면서 어떻게 해야하는지 모르게 되어버렸어! 자신에게도, 다른 사람에게 어떻게 해야하는지도...
에리: 페이. 저, 전...
페이: 조용히 해!! 니가 뭘 알아!! 정신을 차리면 주위는 폐허. 무엇이 일어났는지, 자신이 무엇을 한 건지 아무런 기억이 없어. 헌데 이 손에만은 확실하게 감촉이 남아 있어. 비명이, 피비린내가, 뼈를 깎는 소리가, 나를 부르는 소리가 기어를 통해 전해져서...봐! 이 손을! 넌 이 감촉을 알겠어!? 소리가 들려!? 자신의 손으로 마을을 파멸시킨 나의 기분을...남겨진 아이들을 앞에 두고 아무 것도 할 수 없었던 나의 기분을...나에게는 더 이상 돌아갈 곳이...어느 누구에게도...타고 싶어서 탄 게 아니야...할 수 없었어...그때는 어쩔 수 없었던 거야...

에리는 페이에를 볼 면목이 없어 어디론가 가버리고 그때 자신 안에 있는 이중적인 단면에 의해 페이에게 한 행동 때문에 괴로워한다. 그리고 이때 공룡 한 마리가 나타나 에리를 공격한다. 페이는 에리의 비명을 듣고 에리가 향한 곳으로 간다. 그곳에는 이미 에리가 공룡에게 공격을 받아 기절한 상태였었다. 이제 공룡과 전투를 벌인다.

(랜커를 물리치고 난 후)
시탄: 페이! 괜찮습니까?
페이: 예...뭐...
시탄: 이 공룡은 보통의 기어로서는 상대할 수 없는 정도의 괴물입니다. 역시 평상시부터 몸을 단련시켜와서...
페이: 선생님. 왜 이걸 가지고 온 거죠?
시탄: 이거라면...벨룰말입니까?
페이: ...벨룰? 이건...마을을 파괴한 원흉의 기어잖아요. 어째서 이런걸! 전 기어든 뭐든 두 번 다시 보고싶지 않은데...
시탄: 기분은 이해합니다. 하지만 몸을 지켜서 생을 이어가기 위해서는 어느 정도의 방어능력이 없으면. 우리같이 쫓기는 입장이라면 더욱더 그렇죠.
페이: 몸을 지키기 위해 어느 정도의 힘이 필요하다는 건 저도 알아요. 아마도 이게 없었더라면 저나 에리는 지금쯤 랜커의 배속에 있겠죠. 하지만 이 놈의 힘은 대단한 힘이 아니잖아요? 모든 걸 파괴해버릴 정도의 힘이 정말로 필요한가요?
시탄: ...
페이: 전 그런 힘을 바라지 않아요. 역시...기어는 싫어요.
시탄: 페이, 힘에 쓰여지는 것도, 힘을 쓰는 것도 모두 사람의 마음의 문제...사람이 그 힘을 올바르게 사용한다면, 그것은 좋은 힘이 되어 우리들을 구해줄 수 있을 거라고 전 믿습니다. 그래서 당신이라면 괜찮습니다. 지금도 그 힘으로써 구하지 않았습니까. 그렇죠?
페이: 저도 그렇게 생각하고 싶어요. 그렇지만 이놈에게는 상상을 뛰어넘는 무언가가 있어요...좋아요, 어쨌든 에리가 무사하니 다행이에요.
시탄: 정신이 들어온 것 같네요?
에리: 전...
시탄: 전 시탄, 페이의 친구입니다. 와우. 위험할 뻔했군요. 페이가 구하러 오지 않았더라면 당신은 지금쯤 어떻게 되어 있을지. 아마도 맨몸으로 랜커에게 덤빌 듯한 그의 무대포는 받을 수 없겠지요.
에리: 맨몸으로?
시탄: 뭐 덕분에 만일에 대비해 가지고 있었던 걸 사용하게 됐지만...
예: !!
시탄: 키스레브군이 떨어뜨린 물건을 주워왔습니다.
에리: ...예...고마워요, 페이. 이걸로 두 번째네요.

비겁자!!!

시탄의 의미심장한 말

## BOSS 지룡랜커(地龍ランカー)

처음으로 등장하는 보스이므로 크게 걱정할 필요 없다. 전투가 시작되면 몇 턴동안 계속 방어를 하자. 그러면 하늘에서 시탄이 나타나 벨룰을 내려주고 벨룰로 전투를 하자. HP 500정도

지룡랜커

페이: 괜찮아. 그 대신 한가지를 빌렸다고 해두지. 안 그래?

시탄: 주변도 어둡게 됐네요. 오늘은 여기서 노숙을 하고 내일 아침에 출발하지 않으시렵니까? 둘다 지쳐있고, 이것도 좀 수리가 필요한 것 같네요.

(시탄, 에리, 페이는 밤을 지새운다)

시탄: 안되네. 액츄에이터와 바이파스회로가 완전히 망가져 있네. 액츄에이터는 그렇다 치도 회로는 교체할 파츠가 없으면…

시탄: 어라? 잠자지 않습니까?

에리: 예…

시탄: 무리도 아니죠. 하루종일 그런 일만 당했으니까요. 마을이 습격당할 때 페이가 탔던 기체입니다. 그러고 보니 딱 한 개의 기체만 마을의 바깥에 방치가 된 기체가 있었군요…(이상한 언어로) 저건 당신의 것입니까?

에리: !

시탄: 역시 그랬던 건가요. 라한에 불시착한 기어. 모습을 감춘 파일럿. 그것과 동시에 숲을 헤매는 의문의 소녀…이것들의 연관성이 없지는 않죠. 게다가 그 모습, 언젠가 본 군대의 것 같은데…틀렸습니까?

에리: 어떻게? 당신은 도대체…

시탄: 라한의 전투에서 희생된 병사들의 ID타그(タグ)를 봤습니다만…거기에 있었던 디자인이 당신의 옷에 있는 것과 같았던 것이었습니다.

에리: !

시탄: 손이 닿지 않는 먼 곳에 두었으니 걱정하지 마십시오. 또 이곳은 이국의 땅이니 그들에게는 이상하게 보이겠죠…

에리: 그렇…습니까.

시탄: 페이는 당신에 대한 건?

에리: 아마도, 알아채지 못하고 있을 거라 생각합니다.

시탄: 그래요. 페이는 라한이외의 세계를 모르니.

에리: 저…

시탄: …예. 좋습니다. 이전의 일은 없었던 걸로 하죠.

에리: 하지만…

시탄: 전, 단지 다른 사람보다 조금 더 세계를 알고 있는 것뿐입니다.

시탄: 근데, 에리. 당신에게 부탁이 있는데…

에리: …뭘?

시탄: 이 앞으로 쭉 가면 거리가 나옵니다. 이대로…페이가 잠든 사이에 자신의 길로 가지 않겠습니까?

에리: !?

시탄: 페이의 주변에 무언가 좋지 않은 일이 일어나고 있는 것 같은 기분이 듭니다. 될 수 있다면 지켜주고 싶은데…그에게 쓸데없는 싸움에 휘말리길 바라지 않습니다. 그리고 이건 당신을 위해서도 말하고 있는 겁니다. 에리, 당신은 이런 곳에 있을 사람이 아닙니다. 나라를 위해서, 가족이 있는 곳으로 돌아가 주십시오.

에리: 저…전…

시탄: 걱정하지 않아도, 페이에게 당신의 정체를 밝히는 일은 하지 않습니다. 적당히…가족이 당신을 데려갔다고 말해 둘 테니…

에리: 아니에요! 전, 페이에게 심한 말을…그래서, 그에게…그…미안하다는 말을…전하고 싶어하는 거예요.

시탄: 심한 말?

에리: 페이에게 들었습니다. 우리들이 왔기 때문에 마을이 파멸되었다고. 페이는 놈들이 오지 않았더라면…이라고. 그래서 전 저의 책임의 중압감으로부터 달아날 뿐이라고 페이에게 비겁하다고 말해버렸습니다. 제가 그 마을에 불시착하지 않았더라면 마을은 평화로웠을 겁니다. 전혀 관계없는 사람들에게 피해를 입혔습니다. 그래서 전…

시탄: 착하시군요. 그곳의 인간은 그렇게 말할 생각을 하지 않았을 겁니다. 그들에게 지상의 인간은 쓸모없는 존재…

에리: 목양자(牧羊者)〈아발(アバル)〉은 지상인 라무즈(ラムズ)를 관리통제하고 그 생살여부의 권리도 가진다…

시탄: 그래요. 근데 당신은 페이나 라한마을의 사람들에게 대해 책임을 느끼고 있습니다. 왜죠?

에리: 저도 잘 모르겠습니다. 전 유겐트(ユーゲント)에게서 지상인은 멍청하고 비겁한 사람들이라고 교육받았습니다. 그래서 우리들이 관리할 필요가 있다고…하지만…

시탄: 실제로 페이를 만나서 느낀 것은 그것과는 달랐다?

에리: 네…우리들과 전혀 다르지 않던…오히려 강인하다고 느꼈습니다. 우리들이 가지고 있지 않은 무언가를 가지고 있는 것 같은…게다가 저 같은 사람을 위해 두 번이나 몸을 던져 싸워 주었습니다.

시탄: 그곳의 인간은 보통 그런 도움을 받은 것조차 부끄러워하죠. 하지만 당신은 페이에게 감사하고 있습니다.

에리: 아마도 아버지의 영향이 있다고 생각합니다. 아버지는 지상인에 대해 너그러웠으니. 저의 유모는…지상인입니다. 외부에는 숨기고 있었지만….게다가 저에게도 페이와 같은…

시탄: 같은?

에리: 아, 아니요…아무 것도 아닙니다.

시탄: 그랬군요. 이제야 이해했습니다. 아, 죄송합니다. 그런 말만해서. 음 이건 성격이라. 아내에게도 자주 듣는 편이죠. 끈질기다고. 그리고 당신은 말수가 많은 편이라고 생각되네요. 저에게는 그렇게 많이 한다고는 생각하지 않지만요.

시탄: 하지만 그런 것을 낫게 하려면 자신의 나라로 돌아가는 것이 좋습니다. 역시 이곳은 당신이 있을 곳이 아닙니다.

에리: 제 나라로 돌아갈 겁니다. 하지만 그 뒤의 일까지는…

시탄: 고민하고 있습니까…

에리: 예…

시탄: 고민하는 게 당연합니다. "저도 예전에는 그랬습니다"

신성 소라시스의 게브라

에리: 시탄씨…

시탄: 페이에게는 잘 전해드리겠습니다.

자, 가십시오.

(에리는 떠나가고 날이 밝는다)

페이: 에리는 간 건가요?

시탄: 알고있었습니까.

페이: 둘이 이야기하는 걸 도중부터 들었습니다.

시탄: …

페이: 에리는…역시, 그런가요?

시탄: 페이, 그녀는…

페이: 알고있어요. 에리에게는 아무런 잘못이 없어요. 마을이 그렇게 되어버린 건 저의 책임입니다. 그걸…전 자신의 감정을 내세워서…에리를 몰아 세운 거예요. 미안해 해야 할 사람은 저죠.

시탄: 페이, 자신을 탓하지는 마십시오. 당신만의 잘못은 아니니까요. 마을을 지키려 했던 것이니.

페이: 감사합니다, 선생님. 근데…마을 사람들은?

시탄: 그들에 대한 문제는 아내에게 맡겨 놓았으니 아무 걱정하지 마십시오. 게다가 아내에게는 마을을 떠나 어떤 곳으로 가라고 말해놨습니다. 그곳이라면 안전할 것입니다. 지금은 자신의 일만 생각합시다.

페이: 예.

시탄: 그럼, 이제 어떻게 하죠? 우선 숲을 나가 사막의 거리 다질(ダジル)이라도 가볼까요. 아버나 키스레브의 움직임이 어떤지 알지도 못하고, 고장난 벨룰의 파츠도 조달해야 하니. 게다가 그 소란으로는 아베도 결국 가만히 있지 않을 테니.

시탄과 페이는 다질로 가기로 하고 숲을 빠져나간다. 숲을 빠져나가는 도중 하늘에서 게브라의 전함을 발견하고 시탄은 게브라의 목적

술집에 있는 빅죠, 이 게임의 엑스트라이다

이 단지 아베를 도와주는 것이 아닐 것이라는 추측을 한다. 사막의 남쪽 다질로 가자.

## 사막의 거리 다질

다질의 거리에 도착한 시탄과 페이는 마을의 북쪽에 있는 교회의 공방으로 가서 벨룰의 부품을 구하기로 한다. 마을에 들어가면 샌드버키 대여점(サンドバキ-レンタル屋)에 가보자. 샌드버키 대여점에는 이미 모든 샌드버키가 대여중이라고 하고, 이 이야기를 들은 후 교회의 공방으로 가자. 공방에서는 벨룰의 부품은 신형부품이라 교회 본사에나 가야지 구할 수 있다는 이야기를 듣는다. 하는 수 없이 공방을 나온 페이와 시탄. 페이는 시탄에게 할말이 있다고 한다.

페이: ...선생님 할말이 있는데, 괜찮겠어요?
시탄: 예, 괜찮은데.
(어디론가 간다)
시탄: 페이, 할 말이란 게 뭐죠?
페이: ...저, 선생님. 벨룰에 대한 건데...파츠도 구하지 못했으니, 그걸 그냥 놔둬도 괜찮지 않겠어요.
시탄: 수리하지 않는다? 그럼, 어떻게 하죠.
페이: 저...우선 다질까지는 온 거죠? 이제 벨룰은 필요없어요. 생각해 봤는데, 사태가 좀 해결되면 전 라한 마을로 돌아가 마을의 재건을 돕고 싶어요. 지금의 제가 해야하는 건 그 정도 뿐이니...
시탄: ...그렇군요. 페이가 그렇게 하고 싶어한다면 좋습니다. 하지만 벨룰은 다른 곳으로 옮겨 놓는게 좋을 거라고 생각합니다.
페이: 그걸 옮긴다구요? 왜죠, 선생님.
시탄: 이건 제 추측에 지나지 않을지도 모르지만, 그때의 사건은 게브라의 특수부대가 키스레브군의 기어를 강탈한 것이 원인이 아닐지.
페이: 특수부대... 에리 일행에 대한 겁니까!
시탄: 그렇습니다. 마을에서 파괴된 기체는 조사해 봐서 알게된 것인데, 게브라의 병사가 탔던 기어는 키스레브의 제품이었습니다. 게다가 키스레브군의 추격부대가 탔던 기어보다도 어 새로운 기술로 만들어진 기체였습니다.
페이: 새로운 기술?
시탄: 제 생각으로는 게브라군 특수부대의 임무는 신형 실험기체의 강탈. 특수부대의 임무실패는 곧바로 왕부에도 전해졌을 겁니다. 그래서 그들은 키스레브의 신형기어의 일부만이라도 회수하기 위해 라한 마을 방면에 조사대를 파견한 것일 겁니다.
페이: 잠깐만요, 선생님! 마을에는 아직 키스레브군이 있을 지도 모르잖아요!
시탄: 그렇습니다. 그리고 아베의 조사대와 키스레브의 추격부대 사이에서 전투가 일어난 거죠. 또 그들이 구한 신형기, 벨룰이 원형을 그대로 보존한 채 방치되어 있는 것이 발각된다면...
페이: 벨룰을 차지하기 위해 양군이 싸움을 벌이게 되겠죠. 그것도 라한 마을 근처에서...

벨룰을 가운데 놓고 아베와 키스레브가

다질의 거리

시탄: 그런 사태를 막기 위해서라도 빨리 벨룰을 어딘가에 이동시켜 놓는 게 좋을 거라 생각하는 겁니다.
페이: 하지만 움직이더라도, 고칠 수가 없으면.
시탄: 아마도 그렇겠지만, 여기 계속 가만히 있다고 해서 아무 것도 해결되지 않습니다. 다행이 이곳은 유적 발굴의 거점입니다. 뭔가 정보가 있을지도 모릅니다. 생각하는 것보다 행동하는 게 더 낫겠지요.

시탄은 우선은 벨룰을 움직이는 것이 좋을 거라 판단하고 어떻게든 빨리 벨룰을 움직이게 하자고 한다. 이제 샌드버키 대여점의 앞으로 가보자. 그곳에 도착하면 샌드버키가 한대 방치되어있고, 시탄은 사막에서는 아베와 키스레브가 전투를 벌이는 상황이므로 당연히 벨룰의 파츠가 있을 거라고 하며 샌드버키를 빌리러 대여점으로 들어가자고 한다. 시탄은 샌드버키를 빌리고 페이에게 자신이 혼자 갈테니 술집에서 시간이나 때우라고 하며 사막으로 나간다. 시탄이 나간 후 대여점 주인이 사막에는 잠사함이 돌아다니고 매우 위험한 장소라고 말을 한다. 이 말을 들은 페이는 선생님이 걱정이 되어 사막으로 향한다(다질에서 남쪽에 있는 사막으로).

이 원반은 무엇이지?

## 사막, 의문의 남자 그라후 등장

사막에 도착한 페이는 아베군의 기어를 발견하고 기어를 쫓아간다. 이때 하늘에서 원형 물체를 목격하고 또다시 기어 2대를 보게 된다. 페이는 또 이 기어들을 따라가고 페이의 앞에 오토바이들이 지나간다. 페이는 선생님이 걱정이 되어 오토바이를 강탈하고 사막을 질주한다. 날은 어두워지고 페이앞에 갑자기 기어 두 대가 나타난다. 위기의 순간 시탄이 벨룰을 타고 나타난다. 시탄은 벨토의 능력을 십분 발휘하기 위해 페이에게 벨룰을 건내주고 전투를 벌인다. 적들은 아주 간단히 처리할

## 무비

페이: 누구야? 그래 난 너를 잘 알고 있어. 넌 이자를, 저자를...
페이: 저 사람...아니 살인은...아니야 내가 아니야. 난...
페이: 비겁자...너야.

페이의 이중적인 인격인가???

수 있다. 하지만 적을 물리친 페이에게 의문의 남자가 나타나는데...

페이: 뭔가...물리친 건가?
?: 흐하하하하.
페이: 뭐, 뭐야?
검은 옷의 남자: 싸움을 요구하는 피, 역시 거부하지 못하는 것 같군.
페이: 넌...라한의!

시탄: 역시...
검은 옷의 남자: 난 그라흐(グラーフ). 힘의 구도자. 페이여, 너의 힘, 라한에서 잘 보았다.
페이: 나의 힘? 도대체 무슨 이야기야!
그라흐: 나의 목적 수행에는 보다 강력한 힘이 필요하다. 그 힘을 각인할 계기로 그곳에 그 기어를, 너와 접촉시킬 이유로.
페이: 계기라고!? 그럼 그건 네가가 꾸민 일이었다는 거냐!?
그라흐: 그래. 가까운 사람의 죽음. 그것에 대해 무력한 자신, 거기서 생겨난 슬픔, 마음의 울부짖, 그것이 힘을 불러내는 계기였지.
페이: 그것 때문에... 나를 기어에 타게 할 이유로 마을을 습격한 것이라는 거냐!?
그라흐: 그런 건 모른다. 자신에게 놓여진 천명을 따르지 않고 단지 하루하루를 살아가는 하민 외도들이 몇 명 죽었다고 해도 난 아무 것도 느끼지 않아. 게다가 잊은 거냐? 마을을 파괴한 건 너 자신이 아니냐. 난 아무런 명령도 하지 않았어.
페이: 아니야!! 난 마을을...사람들을 구하려고 했던 것 뿐이야! 파괴까지 하려고는 생각하지도 않았어!
그라흐: 과연 그럴까? 넌 듣고 있을 것이다. 자신의 본질, 파괴를 바라는 욕동(欲動)의 소리를.
페이: 닥쳐. 그렇다고 치더라도 그 원인을 만든 건 너 잖아! 네가 오지 않았더라면 마을은 그렇게 되지 않았을 거야!!
그라흐: 흠. 이번에는 책임회피인가. 역시 "너다운" 대사로구나. 뭐 그것도 좋다. 어쨌든 너의 본질은 변하지 않는다.
페이: 칫...나의 힘이 필요하다고 했지? 힘을 얻어서 어떻게 할 생각이지!
그라흐: 뻔하지 않은가. 신을...없애는 것이다.
페이: 시, 신을 없애?
그라흐: 그래, 신을 없애는 거다. 그게 우리들의 목적. 우리들의 천명.
페이: 웃기지마! 난 그런데 손을 빌려 줄 생각은 추호도 없어! 신인지 뭔지 알 수 없지만, 그렇게 죽이고 싶다면 너 혼자서 죽여!!

의문의 남자 그라흐의 출현

아베군에게 잡힌 페이와 시탄

그라흐: 후후후...똑같구나. 니 아버지하고.
페이: 아버지? 내 아버지? 너, 내 아버지를 알고 있냐!?
그라흐: 그건...마음속에서 나오는 절규였었다. 난 그걸 느꼈다. 죽음의 절규는 매우 아름다운 것이라고...
페이: 아버지에게 뭘 했냐! 아버지와의 사이에서 뭐가 있었던 것이냐!?
그라흐: 흠. 알고 싶나? 하지만 지금의 네가 그걸 안다해도 어쩔 수 없는 것이다.
페이: 뭐라고!?
그라흐: 너의 그 힘, 아직 나의 목적에 도달하지 못했지. 도달하지 못한 자는 도달할 때 까지 시련을 받는 것이 도리.
페이: 뭐, 뭐야?
(몬스터 출현)
페이: ! 뭐야, 이 녀석은!?
그라흐: 자, 어떡하지? 페이, 여기에서 쓰러진다면 거기까지의 일을 모르는 게 더 날거야. 하지만 네가 정말 바라는 것은 그런 것은 아니겠지? 네가 바라는 것...진실을 알고 싶다면, 다른 것을 쓰러뜨리고 자신의 힘으로 나의 높이까지 올라와 봐라! 그때 너는 죽음으로의 절규와 바꾸어 잃어버린 모든 것을 얻게 될 것이다!! 흐하하...!!
페이: 기, 기다려! 아직 말이 끝나지 않았어.

## 무비

그라흐: 우리가 한패로 된다면...
남자: 이런 꼴로 네놈들을 만날 줄이야...이것도 운명인가. 참으로 가혹스럽군. 하지만... 이놈만큼은 넘겨줄 수 없지.
붉은 머리의 남자: 흥...
남자: 설사... 이 몸이 어떻게 된다하여도...

세남자의 관계는?

미미를 물리친 페이와 시탄 앞에 아베의 기어들이 나타나고 벨톨이 고장나 페이 일행은 아베의 수송선으로 끌려가게 된다.

### 아베의 수송선, 시막의 해적

수송선에 잡힌 페이와 시탄. 페이는 정신을 차리고 시탄과 전에 일어났던 이야기를 나눈다. 페이는 자신에 대한 생각에 괴로워한다. 시탄은 우선 쉬자고 하고...시탄은 혼자 생각을 가진다.

시탄: (...그건 틀림없이 그 남자였어...그냥 우연만은 아닌 것 같아....역시 다가오는 것인가? ...복음의 겁(福音の劫)〈시간〉이...)

(화면전환)
천제: 그래, 복음이다. 신의 잠듦과 함께 낙원에서 추방되어 이국의 백성

## BOSS 미미(ミーミー)

HP는 적지만 통상공격이 전혀 듣지 않는 적이다. 또한 통상공격에 대해 연료를 흡수하는 반격기를 가지고 있다. 하지만 에텔기관의 지탄(指彈)이라면 3~4발 정도로 물리칠 수 있다. HP 200

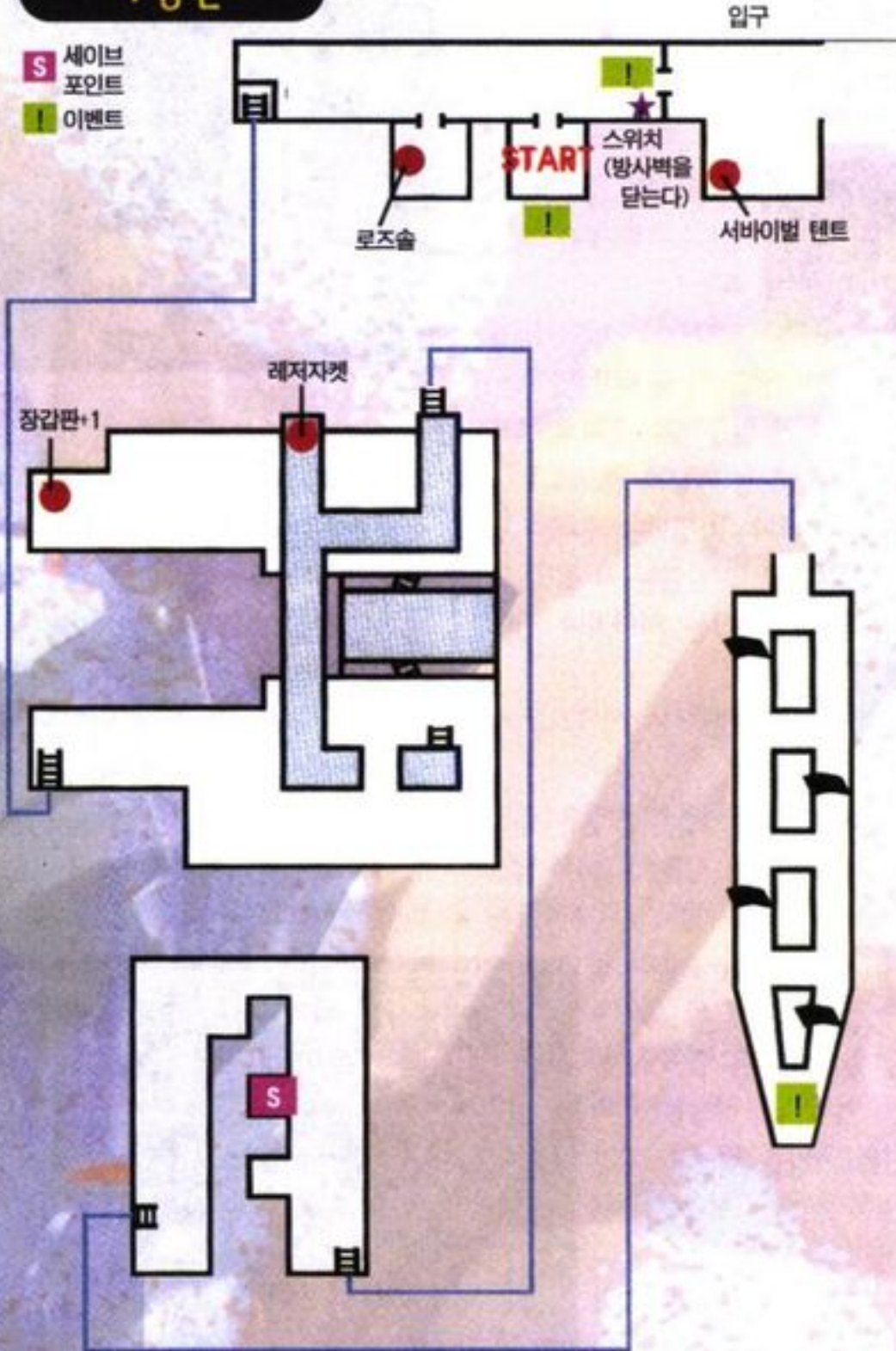
미미에게는 지탄으로 공격

## 수송선

S 세이브 포인트
! 이벤트
입구
START
스위치 (방사벽을 닫는다)
로즈솔
서바이벌 텐트
레저자켓
장갑판+1

## BOSS 브리간디어(ブリガンディア)

발트의 브리간디어는 명중률을 낮추는 기술을 사용하니 강공격보다는 약, 중공격으로 상대하자. 지탄공격도 효과적이다. HP 800

발트와의 첫 만남

으로써 가혹한 지상에서 살아가는 것을 부여받게 된 우리들 인간. 땅에 가득찬 우리들이 다시 신의 아래 낙원으로 회귀하여 영원의 삶을 얻는다. 그것이 복음의 겁〈시간〉이다. 그 겁〈시간〉이 다가온다.
천제: 우리들 가젤(ガゼル)은 거기까지 신의 잠든 땅을 발견하고 신을 부활시키지 않으면 안된다. 그것이 이루어지지 않았을 때에는...
시탄: 이루어지지 않았을 때에는?
천제: 우리들은 태초로부터의 운명〈규정(規正)〉에 의해...

(화면 전환)
시탄: (멸망시키자는 것입니까...전하...)

이때 아베의 수송선을 노리는 자가 있었으니...그들은 바로 발트(バルト). 발트는 잠사함을 탄 두목이었다. 발트의 공격으로 페이가 탄 수송선은 침몰하기 시작하고 페이와 시탄은 도망을 치게 된다. 페이와 시탄은 아베의 군용선의 갑판까지 올라가게 된다.

페이: 선생님!? 선생님은!?
시탄: 들립니까? 페이! 지금부터 크레인을 벨톨의 콕피트 쪽으로 향하게 하겠습니다...크레인을 타고 벨톨로! 서두르세요! 가라앉습니다!
페이: ...알겠어요, 끝나면 선생님도 빨리 위로!

페이는 크레인을 타고 벨톨로 가서 시탄과 같이 침몰하는 배를 빠져나가게 된다. 배를 빠져 나온 페이와 시탄 앞에 발트 일행이 등장하고, 발트는 페이와 시탄을 아베군으로 오인하고 공격하게 된다.

## 종유동

발트와의 전투가 끝나고 발트와 페이는 유사로 인해 종유동에 떨어지게 된다. 여기서 발트와 페이간의 오해가 풀리게 된다. 하지만 둘의 성격차이로 다시 말싸움을 하게 되고 둘은 우선 밖으로 빠져나간다.

(잠사함위)
시탄: 참...무턱대고 쏠건 아니었네요. 당신의 "발트"는...시굴드(シグルド).
시굴드: 계산하고 있었던 것 같군요...이번에도 인사는 없을 것 같군요.
병사: 시굴드경! 아베함의 병사, 물자의 회수는 거의 끝났습니다. 도련님의 행방은 아직 불명입니다. 미로크(ミロク)대장의 소대가 다시 한번 찾아보고 있습니다.
시굴드: 알겠다. 잘 부탁한다.
병사: 예, 그럼 저도 이만 실례하겠습니다.
시탄: 그럼, 그 "도련님"의 행방은?
시굴드: 그 기어에 탄 사람과 같이 지하 종유동으로 떨어진 것 같아. 음, 예전의 발굴 현장이었고 기어에 타고 있으니 자력으로 나오겠지만...어쨌든 어느 정도 찾아본 다음 먼저 합류지점으로 가서 기다리지.
시탄: 믿고 있군요...
시굴드: 신용이랄 건 없지.
시굴드: 하지만 우연이라고 해도 선택된 "너"와 이곳에서 만날 줄이야...
시탄: 우연은 아닙니다. 필연이겠죠, 아마도.
시굴드: ...휴우가(ヒュウガ)...뭔가 시작된다는 거지?

종유동에 떨어진 페이와 발트는 어떻게든 빠져나가기 위해 전진하였고 센서의 반응으로 큰 동굴이라는 것을 감지한다. 계속 가다보면 큰바위가 앞을 막고 있다는 것을 알고 둘이 협력을 해서 바위를 밀고 전진할 수 있게 된다. 하지만 발트와 페이는 이렇게 되어버린 게 서로 자신의 책임이 아니라 하고. 발트는 자신의 기어 발에 이상이 있다고 한다. 둘은 말싸움을 하다가 계속 앞으로 진행한다. 앞으로 가다보면 기어가 한대 있고, 이곳이 예전의 발굴 현장이라는 것을 알게된다. 또 앞으로 진행하면 사람이 살고있는 듯한 굴을 하나 발견하고 둘은 그곳으로 들어간다.

발트: 어이, 페이! 이런 곳에 정말 사람이 사는데.
노인: 오, 드문 기어의 발소리라고 생각했는데, 자네들의 기어인가. 그럼

시탄은 도대체 어떤 사람일까?

크레인

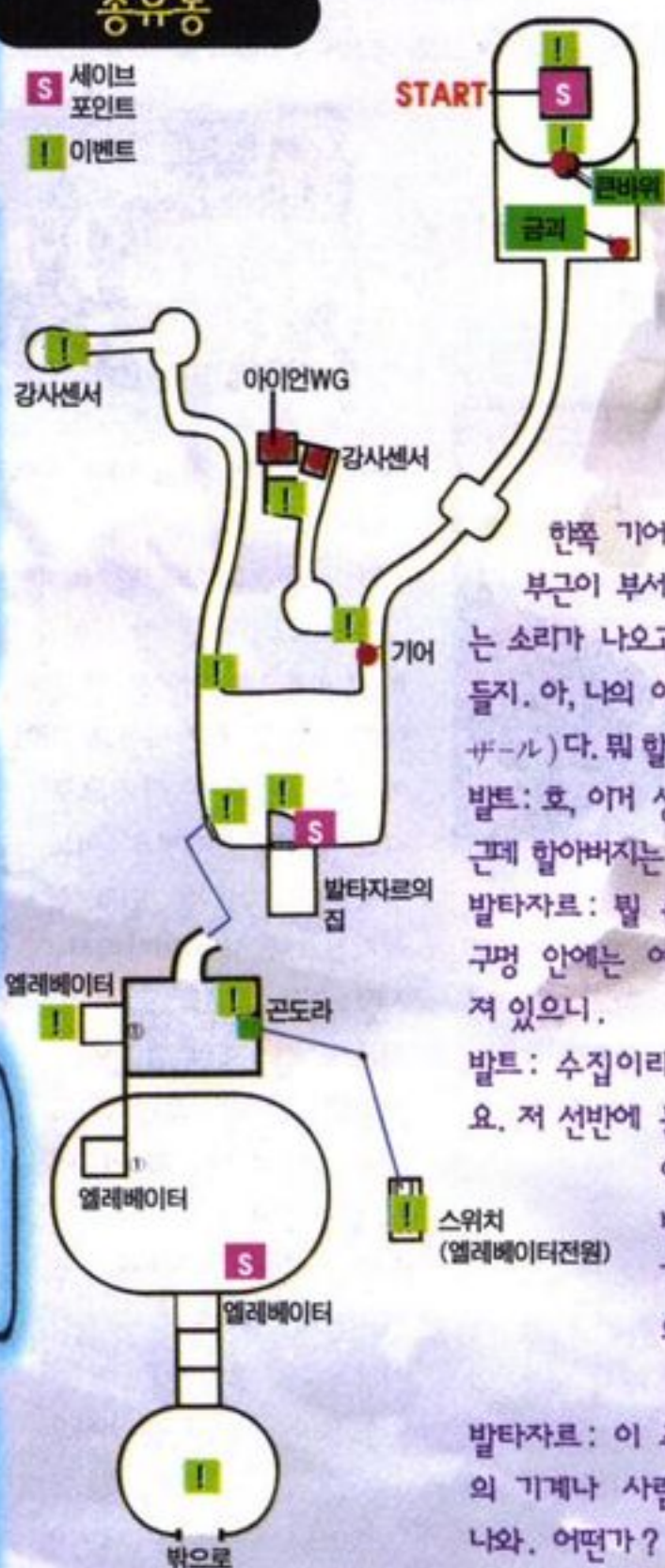
## 종유동

우선 안으로 들어오게나.

노인: 오랜만의 손님이군, 어떻게 된 영문이지? 위에서 떨어진 건가?

발트: 뭐, 그렇죠.

노인: 그래…역시, 생각대로. 발소리를 들어보니 두사람은 썩 괜찮은 걸 탄 것 같은데…다리 상태가 안 좋은 것 같군.

페이: 예? 할아버지는 발소리만으로 상태를 아십니까?

노인: 하하하. 기어의 상태를 아는 건 쉽지. 들어보니 한쪽 기어에 관절의 유체 파이프 부근이 부서진 것 같은데. 삐걱거리는 소리가 나오고 있어. 그럼 걷기가 힘들지. 아, 나의 이름은 발타자르(バルタザール)다. 뭐 할아버지도 괜찮지…

발트: 호, 이거 상당히 마음에 드는데요. 근데 할아버지는 왜 이런 곳에 있죠?

발타자르: 뭘 좀 수집하고 있지. 이 구멍 안에는 여러 가지 물건이 떨어져 있으니.

발트: 수집이라구요? 고생하시겠네요. 저 선반에 놓여있는 것이 그 수확인가요?

발타자르: 화석 말인가? 뭐, 수집하는 것중의 하나지. 구경해도 좋아.

발타자르: 이 주변을 발굴하면 고대의 기계나 사람이나 동물의 화석이 나와. 어떤가? 이 선반을 보니까 뭔가 느끼는 게 없나? 왼쪽이 가장 오래된 것이고 오른쪽으로 갈수록 새로워져가 있어.

발트: 할아버지는 고고학 전문인 인가요? 하지만 느끼는 게 없나, 라고 해도, 제눈에는 모두 조개나 뼈의 화석으로 밖에 안보여요. 페이, 넌 어때?

페이: …그렇구나. 우선, 여기까지는 사람의 뼈가 아니야. 게다가 여기보다 오른쪽은 기묘하게 뭔가 틀려…그런 느낌이 드는데.

선택된 자 시탄?

발타자르: 그래, 어느 정도 연대를 넘으면 사람의 뼈가 나오지 않게 되는 거지. 대략 1만년 전을 경계로…

발트: 그게 무슨 소리죠?

발타자르: 나에게 물어본다 해도 답을 해 줄 수가 없어.

발트: 그런 게 있을까요. 진화의 계보(進化の系譜)는 어떻게 된 거죠?

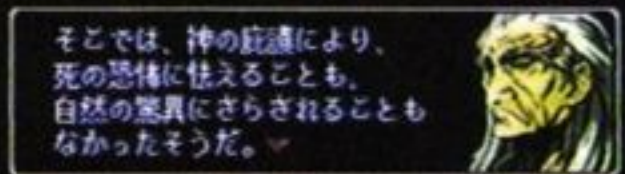
발타자르:「교회」가 말하는 진화론 말인가? 그런 건 믿지 않는 게 좋아. 나는 입으로 전해지는 이야기나 신화쪽을 믿고 있지.

페이: 입으로 전해지는 이야기? 신화?

발타자르: 몰라. 이전의 사람은 신과 함께 천공에 있어 상춘(常春)의 낙원에서 살았었다고 한다. 그곳에서는 신의 가호에 의해 죽음의 공포에 떨 일도 자연의 경이에 놀랄 일도 없었을 것이다. 하지만 어느 날, 사람은 신의 금단의 과일을 먹었다. 그것에 의해 사람은 탁월한 지혜를 얻게 되었지만 신에게 그 죄를 추궁받아 낙원에서 추방되게 되었다. 낙원에서 추방된 사람은 신의 방침을 증오하여 금단의 과일에서 얻은 지혜를 사용해서 거인을 창조해내 신에게 싸움을 걸었다. 싸움을 건 인간은 신의 노여움에 의해 파멸했지만 신 또한 아무런 상처를 받지 않은 것은 아니었다. 상처 받은 신은 낙원과 함께 그 몸을 큰 바다 속 깊이 가라앉혀 긴 잠을 자게 되었다. 잠들기 전, 신은 남은 힘으로 의로운 사람들을 이 지상에 살게 해 주었다. 그 사람들이 우리들의 조상…이라는 이야기다. 음, 쓸데없는 소리는 이 정도로 해둘까.

종유동에 빠진 두 사람

동굴에 사는 발타자르와 이야기를 마친 페이는 다시 한번 발타자르에게 말을 걸어 동굴의 출구를 물어보게 된다. 발타자르는 동굴옆에 출구가 있다고 하지만 페이와 발트가 내려올 때 강사센서(降沙センサー)에 의해 출구가 닫혔다고 한다. 발타자르의 이야기를 들은 페이와 발트는 강사센서를 끄기 위해 밖으로 향한다. 강사센서는 동굴을 나와 북서쪽으로 쭉 따라가면 한 개가 있고 전에 발굴 기어가 있던 곳의 북쪽에 올라가면 나머지 한 개가 있다. 이 두 개의 강사센서를 끄고 다시 발타자르가 있는 동굴로 돌아오자. 발타자르에게 이야기를 하면 기어의 수비와 정비를 할 수 있으니 참고하자.

동굴을 보게되는 두사람

청조론을 이야기하는 발타자르

발타자르: 오, 지금 막 방사벽이 열리려고 하네.

(방사벽이 열린다)

페이: 됐군요. 할아버지.

발타자르: 그래, 됐어.

발트: 근데요, 할아버지. 좀 물어 볼게 있는데.

발타자르: 뭘?

이것이 바로 강사센서

신을 쓰러뜨릴 자의 것...

발느: 이 세계의 어딘가에는 모든 기어를 초월한 태초에 창조된 신의 기어가 잠들어 있다는 이야기를 들은 적이 있어요. 그것에 대해 뭔가 아십니까?

발타자르: 신의 지혜를 이용해 창조된 인조신. 그 힘은 한순간에 하늘에 다다르고, 팔을 한번 휘둘러 마을을 날려버리고, 그 외침은 하늘까지 도달한다는 「기어 · 파라(ギア · バーラー)」말이냐?

발트: 알고 계십니까!? 그게 혹시 아까 그 신과 싸웠다고 한...

발타자르: 어이쿠, 자네도? 그런 것 사람의 마음을 조작하기 위해 만들어진 이야기, 그것이 전해지는 이야기다. "그런 것" 은 존재하지 않는다. 그럼, 자네들의 기어 상태라도 보도록 할까. 금방이면 끝난다. 조금만 기다려.

발트: 어, 어, 잠깐만요! 아...가버리셨네...

페이: 발트. 아까 전에 신의 기어라는 건 땅속에 매몰되어 있다는 거야?

발트: 내가 들은 바로는 그래.

페이: 우리들이 사용하고 있는 기어도 그것 중의 하나일까?

발트: 아무리 그래도, 그런 건 없지 않을까?

페이: ?

발트: 발굴되어 있는 기어는 꽤 수백년전의 물건이야. 터무니없긴 하지만 전해지는 이야기에 나올 정도의 옛날 물건이 아니야.

페이: 근데 어째서 땅속에...

발트: 모르지. 그것에 관한 기록도 없잖아. 단지...

페이: 단지?

발트: 대규모의 전쟁 후에 매몰되었다는 것은 확실한 것 같아. 대부분의 기체의 장갑판에 총탄이 박혀 있다는 것으로도 알 수있지.

페이: 기록이 없다, 수백년전의 기록인가? 그 이전의 것도?

발트: 그래, 어느 쪽이든. 그 주변의 기록에 관한 건 교회가 관리하고 있을테니. 잘하면 먼 옛날의 것일지도 모르지..."우리들이 손댈 수 있는 역사라면 아마도" 이겠지. 근데, 페이, 그 할아버지에 대해 넌 어떻게 생각해?

페이: 어떻게라니...

발트: 그렇게 늙으신 분이 혼자서 이렇게 방치된 동굴 속에서 도대체 무엇을 하고 있는 거지?

페이: 뭐. 역시 태고의 기어라도 발굴해 내고 있는 것이 아닐까?

발트: 역시, 너도 그렇게 생각하는군!

페이: 이봐 이봐, 난 농담으로 말하는 것 뿐이야. 그렇게 진지하게 받아들이지마. 그냥. 전해지는 이야기잖아.

발트: 아니, 아까 그 할아버지는 단서를 잡고있는 듯 했어...

발타자르: 이, 이것은...

페이: ??

발트: 왜 그러지? 할아버지!

발타자르: 나, 나네들의 기어인가? 이것은?

페이는 도대체 어떤 존재일까

페이: 예, 뭐 그런데...

발타자르: 자네, 이것을 어디서 얻었지!?

페이: 전 그걸 빌리고 있는 것뿐이에요.

발타자르: 신을 쓰러뜨릴 자의 것...

페이: 자, 잠깐! 할아버지 지금 뭐라고 하셨죠!?

발타자르: 아, 아무 것도 아니야! 아무 말도 하지 않았어!!

페이: 아니에요! 지금 분명히 무슨 말을 했어요! 신을 쓰러뜨린다고...이렇게 이야기했어요! 할아버지!!

발타자르: 기, 기어는 수리했다. 이제 더 이상 너희들은 여기에 있을 일이 없을 것이다! 난 몸이 안 좋아. 빨리 나가!

페이: 나가라니...아! 할아버지!!

당황해 하는 할아버지의 모습을 보며 페이와 발트는 억지로 쫓겨나게 된다 (하지만 다시 들어가서 꼭 기어의 정비를 하도록 하자). 이제 동굴 옆의 방사벽을 통해 앞으로 가자. 도중에 곤도라가 하나 있을 것인데, 이곳은 기어를 내려서 곤도라를 타고 가서 전원을 넣도록 하자. 엘리베이터를 타고 쭉 진행하면 갑자기 적이 등장한다.

전투가 끝나게 되면 카라미티가 다시 일어선다. 하지만 페이가 갑자기 자신도 알지 못하는 기술을 사용하여 카라미티를 다시 물리치고 페이와 발트는 밖으로 나와 유그도라실(ユグドラシル)로 간다.

## 해적선 유그도라실

해적선 유그도라실에 온 페이, 페이 앞에 먼저 타게 된 시탄이 페이를 맞이하고 메이슨(メイソン)이 나타나 전의 일을 사과한다. 하지만 발트는 아직도 자신의 잘못을 크게 인정하지 않는다. 이런 발트를 시굴드와 메이슨이 데려가고 페이와 시탄은 함교로 가서 시굴드와 대화한다.

**시굴드: 이제 곧 아지트에 도착한다. 보급, 정비를 위해서 잠시 정박하게 될 것이다.**

유그도라실은 자신들의 아지트로 향한다.

## 해적의 아지트, 발트와의 협력

아지트에 도착한 해적들을 아이들이 맞이하고 시탄과 페이는 메이슨을 따라 식당의 의자에 앉는다. 메이슨은 자신의 도련님이 구 파티마 왕조의 계승자라는 것을 알려주고 자신들이 해적행위를 하는 것은 수상 샤칸(シャカン)에게 빼앗긴 왕조의 복권을 위해서 라는 말을 한다. 하지만 그들에게는 유적을 발굴할 능력이 없기 때문에 해적행위로 아베와 키스레브의 군사력을 빼앗아 준비를 하고 있다고 한다. 하지만 지금 상태에서는 발트의 종매(従妹)인 니산(ニサン) 법황부(法皇府) 교모(教母) 마루(マルー)가

적의 등장

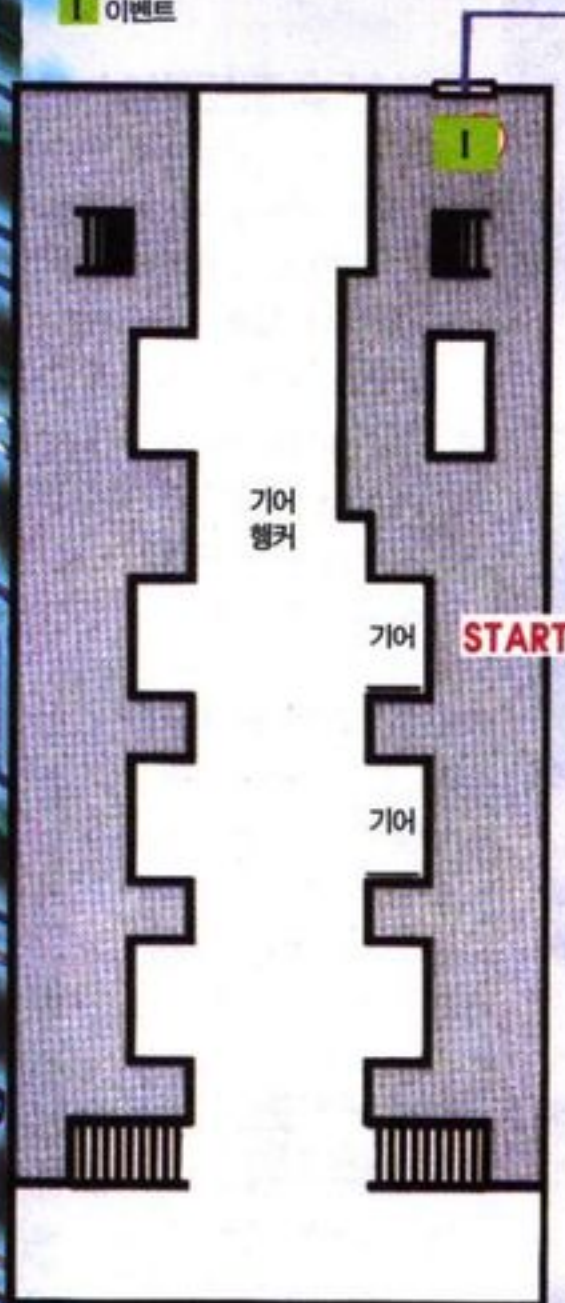
## BOSS 카라미티(カラミティ)

이번 보스는 꽤 힘든 상대이니 주의를 해야 한다. 우선 전투가 시작되면 발트의 기술인 와일드스마일(ワイルドスマイル)을 사용하여 카라미티의 명중률을 저하시키고 어택 레벨을 모아 필살기로 승부하자. HP 2500

발트는 왕자였었다

## 유그도라

S 세이브 포인트
I 이벤트

밖으로 START 엘레베이터 가게 엔진실로 기어 행커 기어 START 기어 엘레베이터 의무실 침실

## 벨톨아지트

기어행커 엘레베이터 기어 START 거주지로 함교조 기어행커로 침실 밖으로 작전사령실 엘레베이터 식당 악세사리 기어샵 발트의 방 아이언윔

사칸에게 잡혀있어서 칼을 뽑을 수가 없다고 한다. 마루가 잡혀있는 이유는 파티마의 벽보(ファティマの碧報) 때문이라고 하는데 이 벽보는 지보란 것을 알려주는 존재라고 한다. 이 벽보는 두 개로 나누어져 있어 발트와 마루 두 사람만이 소유하는 물건, 지보의 정체는 기어라는 이야기가...이 이야기를 나눌 때 발트가 와서 작전실로 오라는 말을 한다. 발트를 따라 작전실로 가자.

バルト
「およそ、500年前の絵巻物。」

이것은 기어피라인가?

작전실에 들어간 페이와 시탄은 유그도라실의 설비에 대해 감탄을 하고 발트는 약 500년전의 그림을 보여준다. 그 그림은 파티마 1세의 모습으로 몸에 불을 두른 거인과의 계약을 맺는 광경이었다. 이것은 기어란 말인가? 파티마 1세는 이 거인으로 아베왕국을 건설한 것이었고 아마도 이것은 지보일 지도 모른다는 이야기를 나눈다. 발트는 페이 일행에게 마루를 구출하는데 힘이 되어 달라는 부탁을 하지만 페이는 더 이상 전투에 휘말리는 것은 싫다고 외치며 밖으로 나간다.

밖으로 나간 페이는 아이들이 기어독으로 가는 것을 보고 아무 방이나 들어간 후에 나오면 기어독의 엘리베이터가 올라와 있을 것이다. 이제 이 엘리베이터를 타고 함교로 내려가자. 함교에 내려오면 발트는 페이가 라한에서 벌인 일을 듣고 자신이 사과를 하겠다는 이야기와 함께 페이에게 싸움에 대한 이야기를 한다. 발트와 대화를 마치고 기어독으로 내려오자. 기어 독에 배치되어있는 벨톨 앞에서 정비사와 대화를 나누면 정비사는 벨톨에 여러 부분에 블랙박스 같은 알 수 없는 파츠가 존재한다고 한다. 정비사들은 모두 사라지고 시굴드와 시탄이 나타나서 잠시 할 이야기가 있다고 하며 엘리베이터를 타고 올라가서 발트를 보게된다.

**발트: 아버지...들리십니까? 전 처음 페이의 눈을 보았을 때 느꼈습니다....이 녀석은 나와 함께다. 이 녀석이라면 저의 기분을 이해해 줄지도 모른다고...고. 하지만 그건 기분 탓 이였던 건가요? 전 자신이 없어요. 아버지의 뒤를 잇는다면....단지 그 뿐만이라도, 유언을 이행하는 것 지금의 저로서는 아무것도 할 수 없습니다. 마루조차 구할 수 없습니다. 전 녀석에게 도망치고 있을 뿐이라고 말했지만 정말로 도망치는 것은 저일지도...**

**시굴드: 두목이 너에게 감사하다고 전해달라더군. 이상하지? 자신이 하면 좋을 텐데. 두목은 솔직하지가 않아. 저렇게 봐도 두목은 결국 고독한 사람이야. 친구를 찾고 있어...언제나. 하지만 우리들은 그의 친구가 되지 않아. 아니, 우리들이 그렇다 해도 그는 그렇게 보지 않을 것이야. 그걸 두목은 알고 있어. 왜냐고? 그건 두목의 등에 짊어지고 있는 것이 무겁기 때문이지. 그렇게 젊은 몸으로 그런 걸 모두 감당해 낸다는 건 힘들어. 하지만 두목은 그것에 맞서려고 하고 있어. 혼신의 힘을 다해. 그래서 우리들은 두목을 따르고 있는 것이야. 왕자라든가 뭐라든가 때문이 아니고. 페이군, 꼭 너도 뭔가 어쩔 수 없는**

**짐을 지고 있는 것 같아. 이건 내 솔직한 부탁인데 두목을 도와주지 않겠는가? 그의 짐을 대신 짊어달라는 것은 아니야. 두목과 무언가를….당신들만이 풀 수 있는 무언가를 공유해 주지 않겠는가. 부탁이다.**

**페이: 미안. 잠시 생각을 해보고…**

**시굴드: 그래, 물론 그건 너의 자유다. 자, 어떻게든 해봐. 내일은 새벽에 출항을 하기로 예정되어 있어. 여행의 준비가 끝난 다음, 휴식을 취해서 지금까지의 피로를 푸는 게 좋을 거야. 위에 있는 숙소를 이용해.**

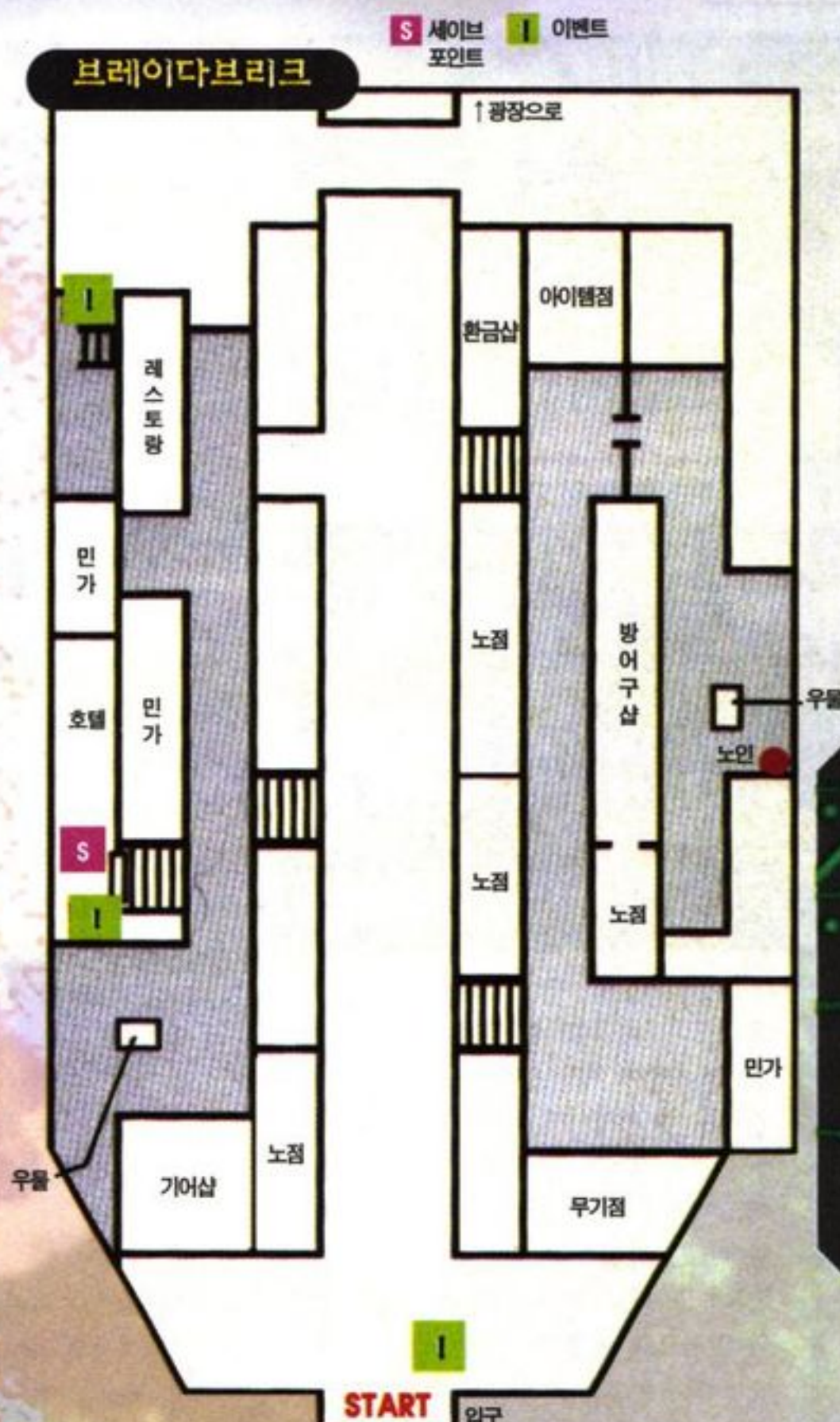
**시탄: 전 아직 시굴드와 이야기할 게 있으니 먼저 가서 쉬십시오.**

페이는 숙소로 올라와서 휴식을 취하고…밤중에 게브라군의 침입을 받게된다. 게브라군의 기어는 모두 5대이다. 페이는 기어독으로 향하고 중간에 시탄이 벨톨을 타고 싸우라는 이야기를 한다. 하지만 페이는 전에 그라호가 자신을 보고 신을 쓰러뜨릴 자라는 말을 생각하며 자신에 대해 회의를 갖는다. 이제 전투를 가지게 된다.

아지트를 침입한 게브라의 부대를 모두 물리친 해적과 페이일행, 전투가 끝나면 발트는 페이에게 감사하다는 말을 하고, 페이도 발트에게 협력하겠다는 이야기를 한다. 이제 해적들은 아지트를 게브라에게 들켜버렸고, 한시라도 빨리 마루를 구하기 위해 아베로 가자고 한다. 모든 준비를 끝마친 후에 시굴드와 이야기를 하여 유그도라실을 조종하여 아베로 향하자 (아베는 다질의 거리 남쪽에 있다).

## 잠입! 브레이다브리크

페이 일행이 아베에 도착할 때 아베의 상공에서 게브라의 전함이 아베에 착륙한다. 그곳에는 게브라의 사령관 람사스(ラムサス)와 만(ミアン)이 타고 있었다. 이들은 키스레브군을 맞아 전투를 가져서 승리를 하고 돌아오는 중이였다. 이들을 영접하기 위해 공항에는 샤칸이 나와 있었고, 샤칸은 내일이 아베의 건국 500주년 기념일이라고 하며 무투회에 참석해주기를 원한다. 하지만 람사스는 파티마의 벽보에 대한 것을 묻고 샤칸은 한 개만을 구했다고 말한다. 또한 "그릇(器)"에 대한 것을 만에게 이야기하고, 자신이 직접 마루를 심문하겠다고 한다. 마루에게 간 람세사는 파티마의 벽보에 대한 이야기를 하지만 마루는 아무 것도 모를 뿐이다. 이 광경을 감시카메라로 보았던 샤칸은 게브라의 사령관 취임에 큰 신경을 쓰고 어떠한 계획을 개시하게 된다.

이제 페이의 일행으로 진행을 하게 된다. 아베에 들어간 페이일행 앞에 한 아줌마가 와서 자신이 소개해주는 여관에서 묵으라고 하며 곧 건국기념의 축제가 벌어지고 대무회(大武會)도 치뤄진다는 정보를 준다. 페이일행은 이 아줌마가 알려준 여관으로 가자 니산의 수녀가 나타나서 발트를 알아보며 자신의 방으로 오라는 소리를 한다. 일행은 수녀의 방으로 들어간다.

**수녀: 전하, 죄송하지만 일행분들은…**

**발트: 아, 시탄선생님과 페이. 마루 구출 작전을 도와 줄 거야.**

**수녀: 아, 수고가 많으시네요. 저는 니산정교에서 일하고 있습니다. 교모님이 샤칸에게 잡혀버린후 부터 마루님을 되찾기 위해 조사활동을 하고 있습니다. 어디에 잡혀있는지를 계속 조사했었습니다. 출입자에게 정보를 얻는 대신 축제 준비를 하고 있는 병사들 전원에게 식사를 대접하고, 그건 정말 큰일이었죠. 그리고 어제, 드디어 유력한 정보를 손에 넣을수 있었습니다. 교모님이 유폐되어있는 곳**

브레이다브리크

S 세이브 포인트 / I 이벤트

↑광장으로 · 아이템점 · 환금샵 · 레스토랑 · 민가 · 호텔 · 노점 · 방어구샵 · 우물 · 노인 · 기어샵 · 무기점 · START · 입구

람사스와 만의 등장

노인과 대화한 후 이 아이와 대화

## BOSS 게브라의 기어

(1) 브리간디어(ブリガンディア) VS 소드나이트(ソードナイト)
(2) 헤임달(ヘインダル) VS 실드나이트(シールドナイト)
(3) 브리간디어, 헤임달 VS 원드나이츠(ワンドナイツ)
(4) 벨톨 VS 캇프나이트(カップナイト)
(5) 벨톨, 브리간디어, 헤임달 VS 슈피라레(シュピラ レ)

5년 만에 신전을 경험한다는 시탄

전투를 모두 5번이나 가지지만 전혀 신경 쓸 필요가 없다. 모두 간단한 적들이니 상당히 쉽게 승리할 수 있을 것이다. 소드나이트는 공격 횟수가 많지만 약하고, 실드나이트는 방어력을 낮출 뿐이다. 필살기로 승부하자.

술래잡기뱃지 입수

이자의 모습은 그 남자와 비슷한데..

온 천수각(天守閣)입니다. 문제는 어떻게 해서 성에 잠입하는 것 인가인데…무엇 한다 해도 문제가 많기 때문에…여러가지 생각을 해보았지만…면목없습니다.
발트: 걱정하지마. 장소를 안 것만으로 충분해. 성에 잠입하는 방법은 우리들이 찾아볼테니 자네는 쉬게.
수녀: 정말 면목없습니다. 제가 도울 것이 있으시다면 무엇이라도 말씀하십시오….근데 뭔가 좋은 인편이라도?
발트: 아직은 아무것도. 지금부터 마을에서 정보를 모은 후 생각해보지.
수녀: 알겠습니다. 여러분들이 와주셔서 든든하군요. 그럼 무슨 정보라도 얻으신다면 이곳으로 와 주십시오.

수녀와 이야기를 마친 후 마을 남서쪽에 있는 우물 앞으로 가서 성에서 흐른다는 수도에 대한 이야기를 노인에게서 듣자. 하지만 열쇠가 없어서 들어가지는 못한다고 한다. 그후 남동쪽에 있는 한 아이와 대화를 하면 우물의 열쇠는 아까 그 우물 앞에 있던 노인이 가지고 있다고 한다. 다시 그 노인에게로 가서 열쇠를 어디에 쓸 것인가를 물어볼 때 마루를 구출한다고 대답하자(2번) 그럼 노인은 열쇠를 줄것이고 열쇠를 얻고 난 후 성안으로 들어가자.

성안으로 들어갈 때 발트는 자신의 신분이 있기 때문에 귀찮은 일이 일어날지 모른다면서 자신은 안들어 가겠다고 한다. 여기서 발트를 놔두고 시탄과 페이만 성으로 들어가자. 성안에서는 대무회의 등록이 이루어지고 있고 시탄은 페이가 대무회를 참가해 병사들의 시선을 집중시킬 때 발트가 성안으로 잠입하자는 계획을 내세운다. 페이와 시탄은 엔트리에 등록을 하고(등록할 때는 본명을 사용하면 안되기 때문에 가명을 짓는다. 아무렇게나 지어도 상관없다)…이제 수녀가 있는 곳으로 간다.

수녀: 뭔가 좋은 정보를 얻으셨습니까? 좋은 작전은 생각 나셨습니까?

단과의 전투에서는 방어

발트: 마을의 물이 어디에서 흘러 들어오는지 알아냈어. 파티마성 지하의 용천수를 지하수도를 통해 마을에 공급하고 있어. 그 지하수도를 통해서 잠입한다! 마을의 우물에서 지하수도에 침입하여 성의 지하분수로 나온다. 거기까지 간다면 어떻게든 되겠지.
시탄: 내일 파티마성에서 치뤄지는 「대무회」에 페이가 나갑니다. 대회가 달아오르게 된다면 경비는 허술하게 됩니다. 그 사이에 발트군이 우물에서 지하수도를 통해 성에 잠입. 저는 페이와 같이 「대무회」회장에 들어갑니다. 대회를 달아오르게 하는 때 도움과 퇴로의 확보를 하겠습니다. 침입작전의 준비가 끝났습니다. 오늘은 이 숙소에서 쉬고 내일 아침, 작전을 개시합니다. 잠시 자유롭게 행동하죠. 페이, 브레이다브리크의 거리(ブレイダブリクの街)를 보러가는 건 어떻습니까?

이제 페이는 마을을 돌아다닐수 있게 된다 마을을 돌아다니며 장비를 정비하고 마을의 광장에서 게임룸을 들어갔다 나오면 페이를 아는 듯한 사람도 만나게 되지만 페이는 아무런 기억을 하지 못한다. 또 이때 마을을 뒤져서 전에 숨어 다니는 아이(열쇠의 정보를 알려준 아이)를 5번 찾게되면 술래잡기뱃지(かくれんぼバッジ)도 얻을 수 있다. 마을

지하수로

파티마성

## BOSS 람사스&맨(ラムサス&ミアン)

람사스와의 전투에서는 람사스의 반격기 '수경의 구(水鏡の構)' 만 조심하면 된다. 이 기술은 상대의 공격을 무조건 피하고 강공격으로 반격하는 것인데, 이때는 무조건 방어를 하자. 발트의 필살기로 공격을 하면 쉽게 이길 수 있다. 만은 람사스의 HP회복과 상태이상 회복을 하고 마루는 발트의 HP를 회복시켜준다. 첫전투에서는 2대2로 싸우지만 두 번째 전투에서는 페이의 가세로 더 쉽게 이길 것이다. HP 각각 400정도

반격기를 조심

을 다 돌아다닌후 숙소로 돌아가 하루밤을 지세우자.

다음날이 밝으면 시탄은 페이와 함께 대무회장으로 향하고 발트에게 대무회가 벌어질 사이에 잠입을 하라고 한다. 시탄과 함께 대무회장으로 향하자. 대무회장 안으로 들어가서 출연자 대기실에 들어가면 단을 만나게 된다. 단은 페이에게 누나의 복수를 하겠다고 하고 이때 병사가 들어와 대무회가 시작된다는 말을 전한다. 출연자들이 나간후, 페이에게 의문의 남자가 페이를 알아본다.

페이가 대무회에 나가려 할 때 발트의 작전이 시행되게 된다. 발트는 전에 봐두었던 우물을 통해 하수구로 들어가고 페이의 전투와 병행해서 이루어 지게 된다. 페이의 전투는 모두 5번을 치루게 되는데 져도 상관없으니 큰 신경은 쓰지 않아도 된다. 4번째 상대인 단과의 전투에서는 공격을 하지 않으면 단이 사라지며 아루루의 결혼식 드레스를 주니 참고하자. 페이의 마지막 상대 와이즈맨(ワイズマン)은 아무런 공격을 하지않고 페이에게 무엇때문에 싸우냐는 물음을 하며 나중에 보자면서 사라진다.

이자와 페이와의 관계는???

여기서의 진행은 페이가 대무회의 열기를 달아올리게 하면 성안의 병사들이 사라지기 때문에 되도록 결승까지 가는 편이 좋다. 결국 발트는 마루가 감금되어 있는 곳에 도착하고, 마루를 데리고 나오는 도중 람사스와 만을 만나게 된다.

마루: 발트!
발트: 제길! 게브라인가!
람사스: 역시 쥐새끼가 들어와 있었군. 꼬마, 그 여자아이를 어디로 데려 갈 생각이냐.
발트: 꼬마라는 건 뭐냐! 꼬마라고! 다시 한번 말해봐! 누구냐, 네 녀석은!
람사스: 그 기세는 높이 사줄 만 하지만, 너 같은 쥐새끼에게 밝힐 이름같은 건 가지고 있지 않다.
발트: 뭐!
람사스: 자, 마루님을 이곳으로 넘기지 않을 텐가. 그분은 우리들에게 있어서 아주 중요한 손님이시니. 「피티마의 벽보」의 나머지 반쪽이 있는 곳을 들을 때까지는 함부로 데려가서는 곤란하지.
발트: 흥! 아주 평범하군, 넘기라고 해서 "예 그렇게 하겠습니다."라고 하고 넘겨 줄 거라고 생각하나? 얕보지마! 어? 아저씨!
람사스: 훗, 그럼 그 평범한걸 거절한 어리석은 자의 말로도 알고 있겠지.

(첫 전투 종료 후)
페이: 괜찮아? 발트!
발트: 페이, 마루를 구해냈어!
람사스: 페이라고...?
페이: 뭘 한 거야 발트. 벌써 탈출했을 거라고 생각했었는데.
발트: 조용해! 이놈들이 방해를 해서 그런거야!
람사스: (방금 그 기술은...그 때의...)
(회상)
람사스: 뭐 좋아. 싸워보면 알겠지!
발트: 조심해 페이! 이 아저씨 상당히 강해!!
(두번째 전투 종료후)
람사스: (모습은...전혀 달라...솜씨도 달라. 역시 기분 탓? 하지만 아까 그 기술은 분명히 녀석의...게다가...페이라는 이름...어딘가에서...)
페이...그것이 내 아들의 이름...
람사스: !!
람사스: 윽!
마루: 뒤는 나에게 맡겨줘!
마루: 마루?
람사스: 쥐?
페이: 지금이다!
람사스: 역시 "녀석"의....설마라고 생각하고 싶지만...하지만 혹시 정말로 "녀석"이라면...난...이 나는...)
...쓰레기...
람사스: 경비병! 지금부터 주야를 불문하고 경비를 배로 증가 시켜라! 두 번 다시 쥐새끼들 같은 걸 성내에 들어오지 못하게.
발트: 이봐, 페이! 이 엘리베이터가 어디로 이어졌는지 알고 있어?
페이: 어디로 이어진 건데?
발트: 몰라! 내가 있던 시절에는 이런 것은 없었어.
발트: 걱정하지마. 반드시 널 데리고 돌아가!
마루: 걱정 같은 건 안해, 난.
발트: 근데 페이, 대무회는 어떻게 됐어?
페이: 아, 우승했어...대충...
발트: 역시. 너라면 그럴줄 알았어.

람사스를 피해 급하게 엘리베이터를 타게된 페이일행은 어디론가 내려가고, 그곳은 바로 게브라군이 주둔하는 항구라는 것을 알게 된다. 이때 게브라군들이 페이를 잡으러 와 페이일행은 어디론가 가는데, 여기서 에리를 만나게 된다.

에리: 페이!
페이: 너! 에리야!? 어째서 이런 곳에?
에리: 당신이야말로, 어째서...! 침입자란건, 설마 페이인거야?
페이: 하?
발트: 이봐! 우리들을 방해하는 거라면 미안하지만...
페이: 잠깐기다려, 발트! 이 자는, 에리는 적이 아니야!
발트: 적이 아니라니, 제정신이야? 이 자의 옷을 봐! 게브라의 사관(士官)아니야!
페이: ...
병사: 어디로 도망친거지?
에리: ! 빨리! 이곳으로!
(병사들은 가버린다)
에리: 간것 같군요...
발트: 페이, 설명해 주지 않겠어. 어째서 네가 게브라의 사관을 알고 있는 거지?
페이: 그건...

에리의 도움으로 성을 탈출한다

람사스가 추격을 중단한 까닭은?

발트: 어디서 알게 된 건지 모르지만, 이자는 어딜 봐도 게브라의 사관이지? 적이 아니라니, 너, 알고 말하는 거야?

에리: 그래요. 신성 소라시스 제실특설 외무부(神聖ソラリス帝室特設外務部)...통칭 게브라(通称ゲブラー)...화군(火軍)〈이그니스(イグニス)〉돌입삼과 소위(突入三課少尉), 에레하임·반호텐(エレハイム・ヴァンホーテン)...그리고....키스레브의 군사공장에 잠입하여 신형기어를 탈취, 귀환도중 추격부대의 공격을 받아 당신의 마을에 불시착한...

페이: _

에리: 이야기 하려고도 생각했어요, 몇 번이나...하지만 말하지 않으려고 해서 안한게 아니에요. 제가 마을에 불시착한 탓으로 그런 일이 생겼다고 해서....말하지 않았어요...

페이: ...알고 있어.

에리: !?

페이...들었었어. 에리와 선생님의 이야기.

에리: 근데 어째서?

페이: 그건...나의 책임이야. 난 에리에게 자신의 감정을 퍼부었어...미안하다고 생각해.

에리: 그런...

페이: 그때 일은 잊어. 에리는 에리대로 힘들었을 테니까.

에리: 페이_왜 이 사람들과?

페이: 난, 발트무리와 협력하고 있어. 성에 유폐되어 있었던 저 마루를 구출하는 일로.

에리: 그래요...

• 발트: 이봐! 잠깐 기다려! 어디로 갈 작정이야!

에리: 성에서 탈출할 수 있겠죠? 지금이라면 혼란할테니 기어의 사출구(射出口)를 통해 빠져 나가요.

발트: 하! ...솔직히 믿는다고 생각해? 나를 우습게 보지마! 그럴싸한 이야기로 우리들을 그 대머리 아저씨의 앞에 대령하게 하려는 작전이지!? 속지마, 페이!

페이: ...

마루: 기다려, 발트. 이 사람은 그렇게 나쁜 사람이 아니에요. 우리들을 구해준다고 말하는 거니 그녀의 말에 따라요.

발트: 너란 녀석은, 왜 맨날 그런거야. 이자는 게브라의 인간의 아니야? 사람을 믿는 것도 정도가 있어!

마루: 그런게 아니야. 예? 에리씨, 그렇죠?

발트: 어떻하지? 제일...페이, 넌 어때? 그걸 믿는 거야?

페이: 믿는 것이든 뭐든, 나의 생각은 처음부터 결정지어져 있어.

에리: 페이...

발트: 으앗! 진짜, 이놈도 저놈도! 몰라, 어떻게 된데도!

결국 발트도 억지로 에리의 말을 따르게 되고 페이 일행은 에리를 따라 격납고로 가 탈출을 하게 된다. 페이는 에리에게 자신과 같이 가자고 하지만 에리는 자신이 머무는 곳이 이곳이라고 하며 페이의 말을 거절한다. 에리는 다음부터 만날때는 적이라는 말을 남기는데...

람사스: 만! 내 와이번(ワイバーン) 의 준비를 서둘러라! 녀석을 쫓...

병사: 각하, 휴(ヒュ)...님이...

람사스: ...뭐!?

람사스: 준비는 일시중단! 전원 부서로 돌아가 다른 명령이 있을 때까지 대기!

람사스: ...녀석...이 시각에 무슨일로 여기에...

## 시굴드와 시탄

유그도라실에 도착한 페이 일행. 마루는 자신이 아베에 간 이유는 법황부의 수녀들이 아베에 있기 때문에 자신이 그들을 구하기 위해서 간 것이라는 말을 하고 발트는 그런 마루를 질책한다. 페이 일행은 마루를 법황부에 보내주기 위해 니산으로 향하기로 한다. 대화가 끝난 후 함교로 가보면 마루가 아베에서 가져온 인형 때문에 들어가지 못하고 페이와 발트는 마루의 방으로 가서 마루를 꾸짖는다. 그리고 이때 그 인형이 마루의 방으로 들어온다(살아있는 생물 이였던가?). 그 생물의 이름은 츄츄. 츄츄는 페이에게 반했다고 하며 자신도 유그도라실에 있게 해달라고 한다. 발트는 흔쾌히 승낙을 하고 함교로 간다. 발트가 간후 마루는 페이에게 옛날 자신과 발트가 잡혔을 때 자신을 보호해 준 발트의 이야기를 하며 그때 발트와 종매지간이 되기로 결심했었다는 말을 한다. 이제 함교로 올라가 시굴드와 이야기를 하자.

시굴드: 두목, 마루님의 말에 의하면 게브라에 좀 특별한 인물이 있는 것 같습니다.

발트: 그 녀석은 누구지?

시굴드: 카란·람사스(カラン・ラムサス). 신성소라시스제실특설외무부....즉, 게브라의 총사령관입니다. 게브라의 목적은 아베주변의 유적발굴만이 아닌 것 같습니다.

발트: 벽보가 목적인거 아니야?

시굴드: 그것 만이라면 그 정도의 남자가 꼭 올 필요는 없습니다. 두목, 이번일은 의외로 성가신 것입니다.

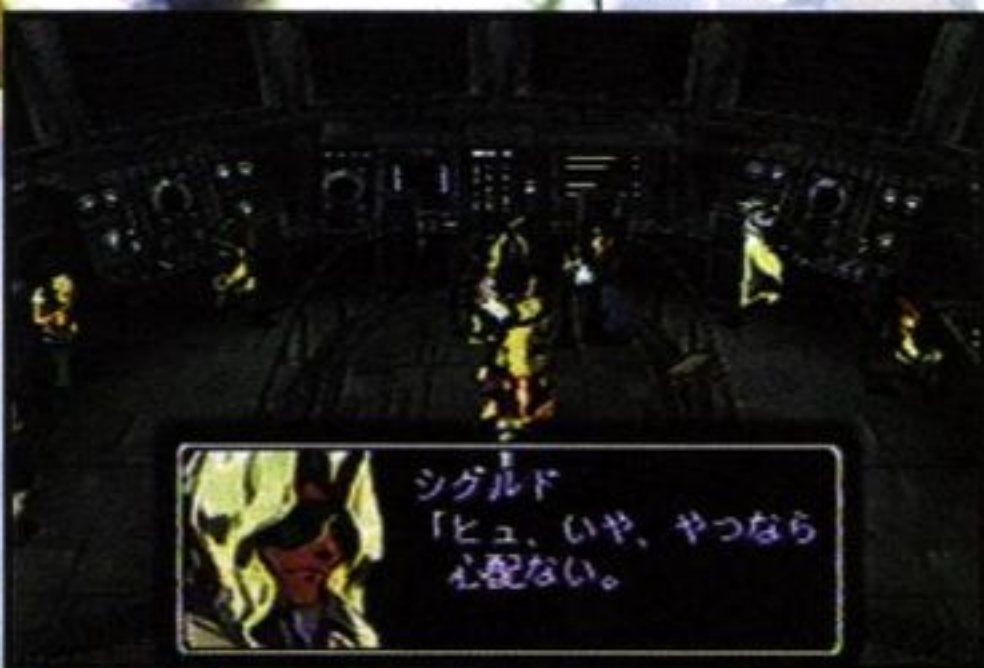
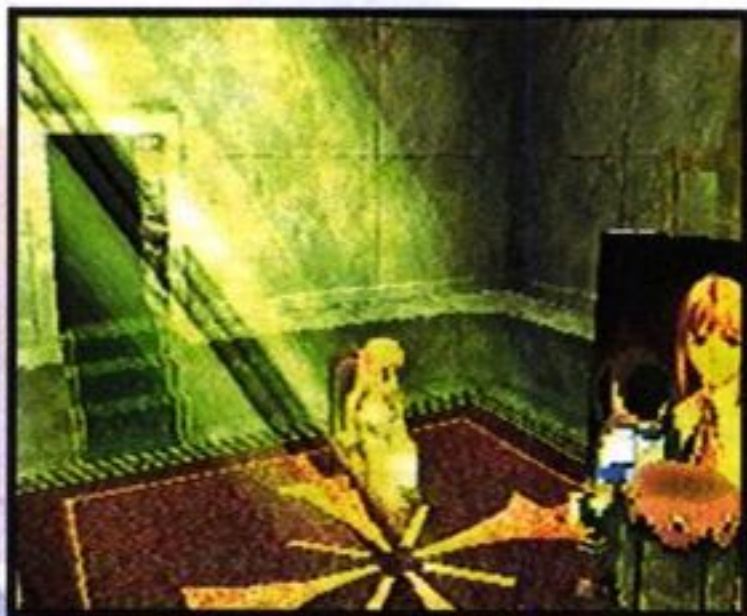
페이: 선생님은 아직 오시지 않았나?

시굴드: 휴(ヒュ), 아니 녀석이라면 걱정없어. 곧바로 합류할 것이야.

시굴드는 전에도 시탄에게 휴우

시굴드와 시탄은 소라리스인이었다

시굴드가 휴...라고 말한 것은?

정말 에리와 닮았는데...

페이와 에리일까?

가라고 불렀었다. 그럼 시탄이 람사스에게 간것일까? 많은 의문증을 가지고 페이 일행은 니산으로 향한다. 니산으로 가는 비밀통로는 아지트의 북쪽에 나무 한 그루가 있는 곳에 있다.

시굴드: ...그래서 지상에...그래, 너의 일은 알겠어. 하지만 라칸・람사스.....아베에 그 녀석이 차임한 것은 좀 번거러운거야.
시탄: 우리 본국에 특별한 사정이 있겠지요.
시굴드: 그래...아마도.
시탄: 승산이 없다고는 말할 수 없지요. 일찍이 지휘관양성학교 〈유겐트(ユ ゲント)〉에서 에레메츠(エレメンツ)라고 불려진 그 녀석과 내가 이렇게 이곳에 있으니까요.
시굴드: 그렇긴 하지.
시탄: 그런데 그녀는 아직...?
시굴드: 페이군의 말에 따르자면 칼(カル)의 옆에 여성 부관이 있다고 했어. 인디고블루 색의 눈과 머리카락을 지닌 여성이었다고 하니, 아마도 그녀겠지...
시탄: 그렇다면 예전의 에레멘츠전원이 이 땅에 있다는 얘기네요.
시굴드: 그렇게 되지...
시굴드: 휴우가, 난...솔직히 말해서 그녀가 두려워. 칼의 그림자로, 그를 뒤에서 조종하는 그녀의 처세는 잘 알고 있어. 하지만, 난 그녀에게서 뭔가 모를 공포를 느꼈었어. 칼이 이 땅에 있다는 것보다도 오히려 그녀쪽이 더 거슬려.
시탄: 설마...그녀 때문에 그런건...
시굴드: 그래, 나도 그렇게 생각하고 싶어. 하지만 예전부터 나의 예감은 잘 들어맞았지?
시탄: 틀림없이..그런데, 두목군에게는?
시굴드: 아, 아직 이야기 하지 않았어. 소라리스의 목적이 뭔지 확실하지도 않은데 신경쓰이게 하고 싶지는 않아. 결국 알게 되겠지만 말이야. 근데 휴우가. 넌 뭔가 파악한건 없어?
시탄: 아니요, 저도 자세히는...중심부로 들어가기 전에 그곳을 나왔으니...
발트: (페이!)
페이: (뭐야, 발트. 놀랬잖아.)
발트: (미안, 미안, 하지만 아무래도 우리 시그와 너의 선생님은 알고 있는 것 같아. 시그 녀석...내가 알지 못하는 부분이 꽤 있어.)
페이: (선생님, 언제 오셨지...?)

## 법황부에서 발견한 흔적

페이 일행은 니산에 도착하고 그곳의 주민들은 마루와 발트를 반긴다. 이제 대성당으로 가자. 대성당에 들어가면 수녀들이 마루의 무사귀환을 축하하고, 마루는 페이 일행에게 성당을 구경시켜준다고 한다. 마루를 따라 2층으로 올라가자. 2층에 올라가면 성당의 장엄함에 모두들 놀라고 날개가 하나 뿐인 천사 둘을 본다. 니산에 전해지는 이야기로는 신은 인간을 만들때 완벽하게 만들지는 못했지만, 그렇게하면 인간들은 서로돕지 않으면 안되었기 때문에...그래서 대천사들은 날개가 한개씩이고 날게 될때는 항상 같이라는 이야기를 마루가 전해준다. 시탄은 이 대천사들이 다른 상들과는 달리 이상하게 성별이 나눠진 것 처럼 보인다는 말을 하고 마루는 이 법황부의 건국의 어머니라는 소피아님(ソフィア)의 초상화를 보러 가자고 한다. 마루를 따라 3층으로.

시탄: 이것은 아직...눈이 부실 정도의 묘령의 부인이시네요...그렇다고 해도...닮았네요.
시탄: 음, 페이는 어떻게 생각하죠?
페이: 예, 저도 지금 그렇게 생각하고 있었어요. 머리카락의 색은 다르다해도 분위기는 너무 닮았어요.
시탄: 예? 머리카락의 색? 무슨 말이에요?
페이: 응...숲에서 만났던 그녀의...에리의 분위기와 꼭 같다고..아닌 것 같아요?
시탄: 아, 그러고보니...많이 닮았군요. 아니 제가 물어본 것은...이 그림의 화풍의 기법같은게 페이의 그림과 비슷하다는 것이 었는데.
페이: 그래요?
시타: 닮았나...처음에는 전 이렇게 기교를 부리지 않아요.
시탄: 아니아니, 닮았어요. 하지만 어딘가 이 그림에는 슬픈 분위기가 있네요. 미소를 머금고 있긴 하지만 뭔가 근심이 가득차 있는 표정을 짓고 있습니다. 이 그림속의 여성이 가진 내면을 반영하고 있는 건가...그리고 이 그림을 그린 사람의 심정의 발로(發露)같은건 모르겠지만. 아, 그리고 자세히 보니 이 초상화는 덧칠한 거군요. 완성기간에 와서 붓을 놓고 있군요.
시탄: ...왜 그러시죠?
마루: 그건 저에게도 좀...할머니라면 뭔가 아시고 계실지 모르겠지만.
마루: 그렇지. 아그네스(アグネス)에게 물어본다면 뭔가 알고 있을지도 몰라요.

소피아의 그림을 보고 난 후 마루는 아그네스가 있는 곳으로 간다고 한다. 페이 일행도 마을에 돌아가기로 하고 시탄은 잠시 아그네스 수녀를 만나보자고 한다. 일행이 빠져나갈 때 페이에게 환상이 보이는데....

라칸...
시탄: 왜그러시죠 페이? 멍한 얼굴로...
페이: 예...아, 아니요 아무 것도...

페이 일행은 밖으로 나와 아그네스 수녀와 이야기를 한다.

아그네스: 소피아님의 그림을 보신 것 같군요. 그 그림의 주인은 니산교의 초대 대교모...일설로서는 지금으로부터 500년전 정도에 그려진 것이라고 전해지고 있습니다.
시탄: 500년전요...흥미롭군요. 개인적으로 아주 흥미가 있긴한데 뭔가 그 당시를 전해주는 역사같은 것은 없나요?
아그네스: 저희들의 손에 그런 것은 하나도 남아있지 않습니다. 소피아님에 관한 기록 등은 전부 사라져서...형태로서 남아있는 것은 그 초상화 뿐. 자세히는 저희들도 모릅니다.
시탄: 그거 아쉽군요. 정말로 아무것도 없나요.
아그네스: 저희들로서도 마루님에게 힘이 되어 주신 분이라면 기쁜 마음으로 보여드리고 싶은데...
이것만큼은 정말로...
시탄: 아, 아뇨. 거기까지 신경 써주시지 않으셔도 괜찮습니다.
시탄: 하지만 아무래도 이상하군요. 이 정도의 위용을 지닌 건축물이 존재한다면 전기(轉記) 한 두개쯤은 있어도 이상하지 않은데...
아그네스: 전해지는 말에 따르면...소피아님이 살아계셨을 때는 500년정도 전이였다는 것. 사람들을 위해서 자신을 희생하여 신의 아래에 초대되었다는 것 뿐입니다.
시탄: ...그렇군요. 모든 것은 역사의 어둠 속의 저편이라는 것인가요.

## 밝혀지는 과거

아그네스 수녀에게서 별다른 이야기를 못들은 시탄과 페이는, 마을의 남서쪽에 있는 아지트로 간다. 메이슨경은 잠시 이곳을 빌려다고 하며 안에서 시굴드가 이야기 할것이 있다는 말을 듣고 아지트안으로 들어간다.

시굴드: 여기는 언제 와도 마음이 평온해지는군.
시굴드: 그건 그렇고 두목...이후의 계획을 논하고 싶은데.
발트: 그래,,,하지만 그 전에 너에게 묻고 싶은 말이 있어.
시굴드: ...저에게?
발트: 그래.
발트: 시그..그 게브라의 장교와 넌 어떤

밝혀지는 진실

발트: ...녀석들의 동료였었다는 것인가.

발트: 너와는, 내가 개구쟁이 시절부터 어울린 이후, 쭉 함께 였었어....그렇다면, 지금 이야기한 것은 그것보다 예전의 일이 되는데.

발트: 틀림없이 예전의 나였다면 그런 말을 들었다고 해도 이해할 수 없었을지도 모르지만...지금의 나라면 이야기 해주어도 괜찮지 않아? 게다가, 그게 지금 파티마성에서 샤칸과 어울리고 있는 녀석들과 관계되어 있다면...

발트: 빨리 알고 싶군.

시굴드: ...그 일에 관한 것은, 이제 더 이상 변명의 여지가 없습니다. 하지만 이것만은 믿어 주십시오. 저희들이 소라리스에서 이반(離反)한 것은 자신의 의지에 의해 확실한 이유가 있었다는 것...게다가 지금 이렇게 우리들의 앞에 그들이 모습을 들어낸 이상, 그냥 조용히 보고만 있지는 않습니다. 저는 그들의 움직임을 멈추기 위해서라면 이 몸을 희생해도 좋다고 각오하고 있습니다.

발트: 좋아, 알겠어. 자, 좀더 자세히 이야기를 들려줘.

1.소라리스란건 어디에 있는 거지?
(ソラリスってどこえあるんだ?)
2.「라무즈」란건 뭐지?(
「ラムズ」って何だ?)
3. 그 남자는 어떤 사람이냐?
(あの男は何者なんだ?)
4. 왜 소라리스에서 나온거냐?
(なぜソラリスから出てきた?)

(차례대로)

1. 발트: 아까 전에 이야기에서 마음에 걸렸던 「지상인」이라고 부른 이름이었던 건데...뭔가, 소라리스가 다른 곳에 있는 것 같은 이야기군. 구름위에라도 떠 있는 거야?

시굴드: 예.

시굴드: 소라리스제부(帝都), 에테멘안키(エテメンアンキ)는 천공에 있는 것입니다. 소라리스와 지상과는 「게이트(ゲート)」라고 불려지는 공간에 의해 닫혀져 있어 지상에서 왕래는 특별한 이동수단....예를 들면 공중 전함같은 것을 사용하지 않고서는 불가능합니다.

시굴드: 아베로 올 때는 지상으로 향하는 정기연락선에 잠입하여 왔습니다.

시탄: 저는 시굴드보다 몇 년 뒤에... 역시 같은 수단으로 내려왔습니다.

2. 시굴드: 소라리스측이 저희들 지상에 거주하는 인간을 지칭하는 단어입니다. 앞에서 이야기한 바와 같이 그들은 국가운영의 노동력으로 저희들 지상인을 이용하고 있습니다. 노동력이라고 해도 1차산업에 종사하는 자에서부터 군인까지 여러가지. 소라리스는 그런 노동력을 지상인중에서 모으고 있습니다. 일은 개개인의 적성에 따라 나눠지지만, 경우에 따라서는 세뇌를 시켜 이용하기도 했었습니다.

발트: 세뇌!?

시굴드: 저는...아직, 두목이 어린 시절에...소라리스에 피험체(被驗體)로서 납치되었습니다. 아마도 저의 안에 그들에게 있어서 무언가 유익한 것이 있었기 때문인 것 같습니다.

페이: ...선생님도?

시탄: 아니요...저는 그곳의 하층시민가의 태생입니다. 엄밀히 말하자면 다르겠지만...일반 소라리스의 인간입니다.

시탄: 아무리 과학기술이 높다 하여도 국간운영의 기간(基幹)은 역시 인간이지요. 그러지 않고서는 유지가 곤란합니다.

시굴드: 순수한 소라리스인은 적고. 총 수로서는 아베의 인구의 사분의 일도 안돼는 거죠. 즉, 나머지를 지상인으로 보충하는 것으로 나라를 유지하고 있다는 것입니다.

3. 시굴드: 이름은, 칼...카란·람사스. 두목님도 이미 알고계신대로 게브라의 총사령관입니다.

발트: 람사스...인가.

시굴드: 우리들은 칼이라고 불렀었습니다. 소라리스에는 「유겐트(ユゲント)」라고 불려지는 지휘관 양성학교가 있습니다. 그는 그곳을 나온 후, 관직을 임명받았습니다.

시탄: 저와 같이 하층시민 출신입니다. 하지만 탁월한 능력을 지니고 있어...그후, 빠른 속도로 군부에서 그 두각을 나타냈던 것입니다.

시굴드: 그 남자에게는 한가지 이상이 있었습니다. 그리고, 그것을 달성하기 위해 동지를 모으고 있었습니다. 지상인이라 하여도 유능하다면 계속 군의 요직(要職)에 등용하고 있었습니다.

발트: 그렇다면, 두 사람 모두 람사스에게...?

시탄: 아니요, 저희들은 람사스에 의해 등용되었다기 보다는...그의 뜻에 동조했던 것입니다.

시굴드: 그 당시는...입니다.

시탄: 당시의 람사스는, 정말 저희들의 희망이였습니다. 그는 자신이 품고있던 높은 이상으로 소라리스를 새로운 체제로 변화시키려고 했었습니다. 하층시민이나 피험체로서 태어나게 된 우리들에게 있어, 그는 희망이였습니다.

발트: 은인(恩人)이라는 것인가.

시굴드: 틀림없이...저의 피험체로서의 인생을 변화시킨 남자라고 말할 수 있습니다.

4. 발트: 그럼 어째서 소라리스에서 도망치려고 생각한거지?

시굴드: 람사스의 덕분에 군의 요직에 오른 저희들은 그곳에서 드디어 〈소라리스〉와 지상과의 관계를 알았습니다.

발트: 즉...라무즈...였군?

시굴드: 단지 노동력으로서의 역할만이 아닌 저 같은 피험체를 선출. 그 인간의 인격을 변화시켜, 전쟁심과

관계지? 넌 녀석과...아니, 게브라에 대해 자세하게 알고 있지?

시굴드: ...알겠습니다. 이야기하죠.

시굴드: 저와...여기에 있는 시탄은...예전에, 소라리스에 있었던 적이 있습니다.

발트: 소라리스...라면, 즉... 게브라의 본국?

시굴드: 그렇습니다.

시굴드: 소라리스는...국외의 인간을「라무즈」라고 부르고... 자신들의 국가운영의 노동력으로 사용하고 있습니다. 뭐, 말하자면 노예같은 것입니다.

발트: 노예라고?

발트: 그 놈과는 그곳에서 만난 것인가.

시탄: 뭐, 그런 셈이죠.

시굴드: 저희들은 소라리스 정부의 일원으로서 잠시 활동하고 있었습니다만...그들의 하는 방식에 어느새 반감을 가져, 기회를 보아 탈출해 온 것입니다.

잠재능력을 끌어올리는 약품을 투여하여, 정제하는 일의 인체실험도 있던 것입니다.
발트: 인체실험이라고!?
시굴드: 예를 들자면...
「드라이브(ドライブ)」
현재, 그들이 이용하고 있는 그와 같은 약품은 그들의 인체실험에 의해 얻어진 부산물(副産物)입니다.
시탄: 라고해도 당연히 피험체의 역할은 그것만이 아니지만.
페이: 그 드라이브라는 약은 소라리스의 군인이라면 누구나 사용하는 겁니까?
시탄: 적지 않게 지상파견부대(地上派遣部隊)인 게브라의 병사라면 누구나 사용하고 있겠지요.
발트: 너, 신경쓰이지? 그녀의 일이.
페이: ...!
발트: 있었지. 그녀의 방에.
페이: 그런...
발트: ...라고 해도 놈들의 피험체인가...당치도 않군.
발트: 뭐...대충은 알겠어. 할아범! 마을에 부탁해서 회사당을 잡아줘. 이야기는 그곳에서 계속한다. 난 바람 좀 쐬러 가겠어.

너무나도 버거운 진실을 알았기 때문인가... 발트는 바람을 쐬러가겠다고 하고, 페이는 밖으로 나와 다리위에 있는 발트와 이야기 한다.

발트: 시그에게 그런 과거가 있었을 줄이야.
시탄: 아직도 시굴드를 의심하고 있는 거야...?
발트: ...으, 뭐, 갑작스러운 것이였지만. 뭐라 할까, 좀더 다른 이야기를 기대하고 있었던거지. 어린 시절부터...적...이라든가. 그렇다 해도, 방금 전의 이야기에 비하자면, 큰일은 아니지?
시탄: 흠. 그런데, 이야기를 들어보니 그런 정도의 일은 아니었다고.
전에는 그 게브라의 장교와 손을 잡았었던 일이 있어...그 덕에 그 게브라의 배후에는 들은 적도 없는 것 같은 국가가 존재하고 있다...
발트: 뭐야, 찌르는 듯한 말이잖아.
시탄: 아니요, 물론 당신을 나무랄 생각은 없습니다. 다만...그의 기분을 생각하면 당신에게 밝히지 않았던 것도 무리는 아니였을 거라고 생각합니다.
시탄: 지금까지, 소라리스가 아닌 나라에 대응하는 행동은 어디까지나 자국을 유지하는 범위를 넘지 않았지요. 게다가, 당신도 보시다 시피, 그들의 병력은 강대합니다. 그로서는 우선 이 이그니스대륙의 문제를 해결한 후의...그 다음의 단계로서 소라리스의 일을 생각한 것이 아닐지.
빨리 승산이 없는 싸움을 하는 것보다는 우선 착실하게 땅을 굳히는 일이 먼저라고 생각하는 것도 자연스러운 선택이라고 생각합니다.
발트: 마치 그 녀석과 기분이 통하는 것 같은 말이군.
시탄: 뭐, 틀림없이 짧은 시간동안 어울린 것은 아니니까요. 게다가, 소라리스를 빠져나오려고 결의할 때까지 어울려 많은 이야기를 했으니까.
발트: 그런데...왜 도망 친거지? 그 람사스란 녀석은 "희망의 별(希望の星)" 이었잖아?
시탄: 예. 틀림없이 처음에는 그렇게 생각했지요. 하지만 결국에는 그가 생각하는 것도 그때까지의 체제와 같다고 하는 것을 알았습니다. 간단히 말해, '계급을 중시하는가', '능력을 중시하는 가'만의 차이였던 것이지요. 결국 그것은 겉모습이 다를 뿐 소라리스 자체와 아무것도 다르지 않던 것이였습니다. 그도 모든 국민을 구해내려는 것까지는 생각하고 있지 않았던 것입니다.
발트: 소위 엘리트주의란 건가. 확실히 나도 마음에 들지 않는군. 음, 시탄씨, 제가 게브라에게 이길 것이라고 생각하나요?
시탄: 그들과 싸울 생각이십니까?
발트: 그들이 샤칸과 손을 잡고 있는 이상, 피할 수 없는 거겠지요? 이대로라면 언젠가 그들과는 한판 붙지 않으면 않는다는 게 확실하다고 생각해요.
시탄: 그렇군요...반대로 지금 이 땅에 있는 게브라의 부대에 승리한다해도 그 뒤에는 소라리스가 있습니다. 그렇다고 하면 그 뒤에도 새로운 세력이 있을 가능성이 있습니다. 잘못하면 샤칸을 상대하는 것보다도 더 긴 싸움이 될지 모릅니다. 언제까지나 지금의 상태라면 꽤 힘들지 않을까요? 좀더 많은 사람의 힘을 빌릴 필요가 있고 생각하네요.
발트: 샤칸을 쓰러뜨린데도 게브라같은 것은 되지 않으면 않으면 안된다는 건가...
발트: 즉, 당신은 이렇게 이야기하고 싶어 하는 것인가? "게브라를 쓰러뜨리고 싶으면 우선을 왕좌에 앉아라" 라고?
시탄: 흠...뭐 그럴수도 있겠네요.
발트: 뭐가 "그런 말"이야. 뭐, 틀림없이 그런 시간이 올지도 모르지.

## 왕도탈환 작전

대화를 마친 페이 일행은 마을의 작전회의실에 모여 앞으로의 계획을 준비한다. 시탄의 계획은 양동작전인데, 아베의 군대는 크게 3개로 나뉘어 아베성을 지키는 왕도 방위부대와 서방경호부대, 마지막으로 키스레브국경부근의 전선분대가 있다고 한다. 시굴드는 왕도 탈환을 위해 방위부대를 아베성에서 떨어트려야 한다고 하고, 이 건의에 시탄은 기어를 이용해 니산국경의 서방경호부대와 키스레브국경부근의 군대를 급습하여 니산과 키스레브가 공격한 것처럼 위장해 병력을 집중시키자는 것이였다. 그리고 다른 부대는 아베를 침공. 결론적으로 이런 작전이었다. 그리고 키스레브부대측의 공격은 페이가 맞는 것이였다. 회의가 끝나고 결전의 날이 다가온다. 다음날 회의실에 마루가 오고 일행은 작전을 개시하게 된다. 그리고 그들이 간 뒤 수녀는 마루에게 예전부터 니산과 아베사이에는 의형제와 의부부가 나라를 번성시켰다는 말을 전하고 마루는 부끄러워 한다. 전함에 탄 페이 일행은 모든 계획을 시작하고... 마지막으로 발트는 자신이 어떻게 됐으때는 마루를 부탁한다는 말을 페이에게 전한다.

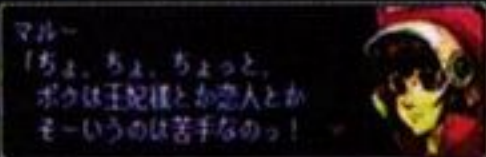
페이가 출격한후 유그도라실의 갑판위로 가면 발트와 시굴드가 대화를 나눈다.

시굴드: 들뜨지 않으신 얼굴이시군요. 내일은 12년만의 귀성인데.
발트: 귀성인가...왕궁탈회가 성공한다면 왕인가...어울리지 않는군.
시굴드: 시기를 따르는 것입니다.
발트: 저, 시그...
시굴드: 예?
발트: 별로...특별히 왕이란건 누구라도 괜찮을거야...희망의 상징이라면. 내가 아니더라도.
시굴드: 저는 소라리스에게 끌려가 실험대에서 세뇌당했습니다. 하지만 " 돌아가지 않으면" 이라는 마음까지는 녀석들에게 빼앗기지 않았습니다. 그 때 생각 난 것은 한나라의 왕자님이 아닌, 단지 한 아이로서의 당신과 마루님이였습니다. 저는 왕조재건 같은거, 어떻게 된다해도 좋습니다. 두목의 집이기 때문에 돌려주고 싶은 것입니다.
발트: 나의 집이기 때문에?

힘들어하는 발트

이런 양동 작전이다

부끄러워하는 마루

밸틀 출격!!!

시굴드 : 예, 그것을 위해서도 내일은 샤칸을 쓰러뜨리지 않으면 .... 틀렸습니까?
발트 : ...그렇구나. 한번 멋지게 해볼까!!
시굴드 : 그럼, 우선 목욕이라도 할까요!
발트 : 목욕!?
시굴드 : 지금 이대로는 왕자의 품격이 없으십니다. 적의 총대장(總大將)과 맞닥드리실테니, 따샷하고 결정 결정하시지 않으면!
발트 : 너, 지금, 왕자로서의 나는 어떻더라도 좋다고 말하지 않았었어!!
시굴드 : 그건 그거, 이건 이거, 입니다!
샤칸 : 누군가가 기다리고 있으니까...인가. 그 생각만으로 빼앗긴 마음을 되찾았다는건...정말 대단한 사람이군요, 당신은...시굴드...

이때 아베에서는 람사스가 예전의 기억으로 밤잠을 설친다. 그리고 람사스가 나간후 만의 뒤에 누군가가 나타나는데.

만 : 후후후, 당신이 목표는 대무회에 나온 그 아이 인가? 한눈에 알았죠. 그건...당신과 아주 비슷한 아이더군요.
그라효 : 법원의 둘러, 그 남자를 이용하는 것 같은데...뭔가를 많이 노리는지는 모르지만 하찮은 음모 같은건 삼가도록. 네놈들이 하는 것은 쓸모없다...
만 : 아, 이미 당신의 장소에...변함없이 눈치가 빠르군요. 하지만 걱정하지 말아요. 당신의 중요한 것을 빼앗지는 않아요. 협력해주고 있는 거에요. 하지만, 당신은 나를...

이때 유그도라실에 정체불명의 배가 레이더에 잡히고, 메이슨은 좋지않은 예감이 든다고 한다. 에리는 예전에 해적의 아지트를 공격했던 5명의 병사와 어디론가 출격한다. 소라리스에서 파견된 특별한 기체를 타고서...

## 에리와의 적대

바위산에 도착한 페이부대. 진행루트는 우선 미로크의 부대를 따라가면 된다. 중간에 도착하면 수리기어가 있으니 연료소비는 걱정하지 말자. 수리기어가 있는 곳을 나오면 에리의 부대와 만나게 되고 페이가 이들을 맡겠다고 하면서 미로크의 부대는 앞으로 가라고 한다.

브라의 부대를 처리하면 놈들은 드라이브를 쓰려고 하고 에리는 자기가 싸우겠다고 한다. 그리고 에리는 회상을 하게 되는데.

시굴드의 과거는 아직도...

결국 에리는 괴로움을 머금고 드라이브를 복용한다. 드라이브를 복용한 에리는 잠재된 전투심과 능력을 끌어올리고 페이와 전투를 가진다. 전투 도중 페이는 계속하여 에리를 설득하지만 이미 에리는 자신의 이성을 잃은 상태였다. 그리고 에리의 힘을 본 5명의 병사는 놀라게 되는데...

만과 그라효의 대화

에리를 쓰러뜨린 페이는 에리를 붙잡고 계속하여 정신을 차리게 한다. 결국 에리는 드라이브에 의해 이성을 잃은 것을 괴로워하고...정신을 차리게 된다. 페이는 에리에게 왜 드라이브를 사용하였느냐고 하지만 그것은 자신의 의지가 아닌 무언가에 의해 그렇게 된 것이라고 한다. 이런 점으로 서로는 비슷하다는 것을 알게 되고 페이는 다시 한번 자신과 함께 가자고 하지만 역시 에리는 자신의 의지가 아닌 자신이 머무는 곳이 게브라이기 때문에 그럴 수 없다고 한다. 페이는 체념을 하고 자신의 임무를 수행하기 위해 다시 돌아온다.

페이는 수리기어가 있는 곳으로 다시 돌아오고 그곳에서 북쪽에 있는 출구를 통해 산정상으로 간다. 이때 유그도라실의 안에서 메이슨이 발트의 컵을 깨뜨리는 불길한 징조를 보게 되는데...

## 위기일발!

성의 하수구를 통해 성에 잠입하는 발트 일행, 하지만 이미 샤칸을 그것을 예견하고 잠복을 시켜놓고

게브라부대 등장

발트를 기다리고 있었다.

발트 : 가자!
발트 : 찾을 시간이 줄어들었군. 샤칸 각오해라.
샤칸 : 기다리고 있었어.
발트 : 뭐!?
시굴드 : 제길, 매복인가.
샤칸 : 칼은 어디에...큰일이다!
만 : 역시, 이해가 빠르군요. 각하는 지금쯤 나산 국경부근의 반란분자를 제압하고 있을 테죠. 기스레브를 양동으로 사용하려고 한 당신들의 계략...각하는 벌써 간파하셨지요. 불쌍하군요. 하계에 오래 머물다보니 지성이 떨어졌군요. 후우가. 게다가 시굴드...설마, 당신이 전왕조의 잔당에 있는 건...
시굴드 : 욱....왜 그렇게 까지 샤칸을 도우는거지? 너희들에게 있어, 하나의 왕국의 주인같은건 누구라도 괜찮잖아.

에리 : 이제는...
「드라이브」를 사용할 수 밖에

하지만...
뭐, 뭘하는 거야!

에리의 회상

**BOSS** 게브라특무부대(ゲブラ 特務部隊)

2번의 전투를 벌이게 되지만 그렇게 무서운 적은 아니다. 문제는 이 전투 직후 에리와의 전투가 있다는 것이다. 어떡해서든지 HP와 연료를 비축해놓자.

걱정하지 말아 보통의「드라이브」야.
「드라이브」는 배합차(配合此)를 바꾸는 것만으로 좋은 기분에 도달하게 해 줘.
싫어요! 저 그런 것 복용하지 않아요!
아버지가 군에 몸담고 있어서 특혜가 주어진다고?
싫어요! 오지마요!
전혀 기억이 없다는 거야? 현재까지 향정신제투약의 기록은 없어.
급하다는 것이지. 「드라이브」를 받아들이지 않은 체질일거야.
가볍지 않은 상태에 있었던 건 그 때문인가? 폭주인가?
내재되어있는 욕동의 해방이지? 누구라도 가지고 있는 거야.
잠재능력〈포텐셜(ポテンシャル)〉가 높은 것은 그 이유인가?
아아…각하의…무슨 말이셨지.
그 아이들은?
그것보다 높은 것은 아닌건가? 순간의 수치상에는.
하지만 에리의 체면, 피험체로 할 수도 없어.
유감이야. 그것만큼의 재질을 가지며 제어할 수 없다는 것은.
너의 신병(身柄)은 국에 맡긴다.
통보가 있을 때까지 자택에서 대기하여라.
아니, 멈추는 것은 없다. 너의 힘은 선택된 백성에 상응하는 것이다.
그 힘을 견디내지 못한 너희들이 어리석은 것이다.

## BOSS 비에르제(ヴィエルジェ)

전투중에 계속하여 대화가 발생하지만 결국은 이겨야 한다. 처음부터 많은 데미지를 입혀야 한다. 강공격은 잘 맞지 않으니 약공격으로 어택 레벨을 모아 필살기로 승부하자. HP 2400

이성을 잃은 에리

## BOSS 키파인젤(キファインゼル)

전함 키파인젤의 주포가 상대. 주포 옆에 있는 부포 2개는 아무리 공격해도 1이상 감소하지 않으므로 신경쓰지 말고 주포에 공격을 집중시키자. 카운트가 0에 도달하면 공격을 하는데, 그전까지 문제없이 부술 수 있을 것이다. HP 1800

주포만 공격

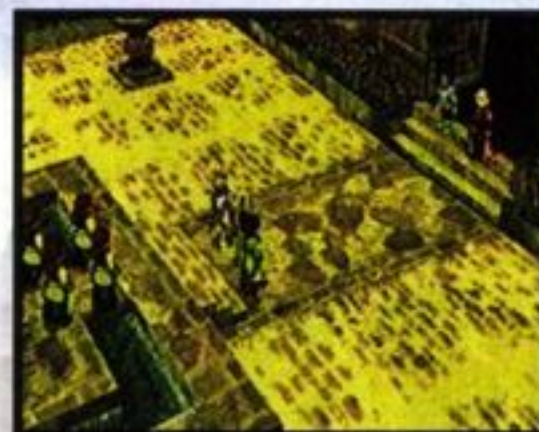
## BOSS 도라(ド ラ)

미로크부대의 기어 2대가 동료가 된다고는 하지만 큰 도움은 되지 않는다. 전투가 시작되면 처음에는 도라의 HP가 거의 감소하지 않을 것이다. 처음에는 장갑이 두텁기 때문에 그렇지만 계속 공격하다 보면 장갑이 약해지므로 필살기를 사용해서 물리치면 된다. HP 3000

만: 근데? 우리들의 협력을 거절하고 사라진 파티마왕의 아들이 지금에 와서 조작 당하고 하는 거에요? 배신자인 당신의 입에서 하는 말이라도 믿을 수는 없죠. 후후후…게다가…조작하는 인형은 병신쪽이 편리하죠.
시판: 벼, 병신이라고!? 만전(殿), 필지껄이는 거야?
만: 시판전, 여기는 당신에게 맡긴다. 자신의 입장은 자신이 지켜야 하니. 우리들은 누가 왕좌에 앉더라도 상관없어. 종순(從順)한 양이라면. 하지만 당신은 아직도 부족한 게 있어? 당신이 그렇다면 우리들은 어떤 도움이라도 해주겠어.
시판: …흥. 말하지 않아도 자신의 나라에 범죄자는 자신의 손으로 끝내.
만: 그럼 난 이만 실례하겠어.
발트: 이봐 거기! 잠깐 기다려!!
만: 안녕….아가.
시판: 쿡, 이 해적…아니, 이 귀찮은 놈들. 몇번이나 십기를 건드리다니. 하지만 그것도 이제 끝이다. 자신의 주인이 누구인지도 모르는 놈은 죽을 운명이야. 전원 사격준비…

에리와 페이는 비슷한?

불길한 징조

이때 하늘에서 메이슨이 나타나서 발트 일행을 구해준다. 발트 일행은 유그도라실로 돌아오지만 곧바로 호위대의 추격이 있다고 시굴드가 이야기해 준다. 함교로 나가면 페이 부대의 진행이 이어진다.

포위된 일행

### 전함을 파괴하라

페이부대는 결국 반다캄(ヴァンダ カム)의 국경부대를 발견하고 페이는 무대포로 전함을 공격하러 간다. 전함과의 전투는 우선 전함 키파인젤(キファインゼル)까지 가야한다. 필드의 적은 접촉하게 되면 전투에 돌입하므로 무조건 피하자. 쭉 서쪽으로 가면 전함과의 전투를 벌이게 된다.

주포만 쓰러뜨리면 결국 전함은 폭발해버린다. 하지만 전함이 폭발할 때 반다캄은 계속하여 그것이 있다고 하고…대형 기어 도라(ド ラ)를 타고 등장한다.

쓰러진 도라앞에 갑자기 그라흐가 등장하고 반다캄에게 힘을 주어 도라는 다시 일어나게 되는데…상황은 유그도라실로 바뀌어 발트일행은 마루를 구하기 위해 나산으로 돌아가려 하지만 모두 발트를 말린다. 이때 유그도라실을 쫓고 있는 존재는 람사스의 함대. 람사스는

메이슨의 도움으로 살아난 발트 일행

그라호의 등장

유그도라실의 운명은?

시굴드와 헤어질 때를 회상하고 계속하여 유그도라실을 쫓는다.

다시 상황은 페이 부대 쪽으로 도라는 그라호의 힘을 받고 다시 살아나게 된다. 이 녀석과 싸우면 죽게된다는 것을 깨달은 미로크는 두목의 중요한 친구를 죽게 놔둘수 없다며 자신들을 희생한다. 이 광경을 본 페이는 마음속에서 격동을 일으키고... 유그도라실의 정비를 하고 있던 발트 일행 앞에 붉은 색의 기어가 나타난다. 이 기어를 본 람사스는 예전의 그 기어임을 알아보고 출동한다. 붉은 기어는 어느새 유그도라실로 오고 발트에게 강하냐고 물어 본다. 어느새 람사스의 기어도 이 붉은 기어를 쫓아오고 보기 좋게 당하게 된다. 붉은 기어에게 당한 람사스를 만이 데려가고 발트는 이 기어와 싸우게 된다.

붉은 기어와의 전투는 당연히 발트의 패배. 이후 갑자기 유그도라실이 공중에 들리는데...그 원인은 바로 붉은 기어. 붉은 기어는 유그보라실을 공중에 띄워 파괴직전까지 몰고 가고 시굴드는 시탄을 탈출시킨 후... 유그도라실과 운명을 같이 한다. 시굴드의 도움으로 탈출하게 된 시탄은 부서져 있는 도라를 본다. 도라는 어떻게 된 것일까?

## 키스레브에서의 재회

키스레브의 총통부, 키스레브의 총통 지크문트(ジクムント)는 파이프 오르간을 연주하고 있다. 이때 측근이 들어와 아베에서 일어난 사건에 대해 설명한다. 측근은 그곳에서 전에 빼앗긴 기어를 찾았다고 하면서 전투기록을 해독중이지만 블랙박스로 기록되어 있어서 알아내기가 어렵다고 한다. 그 기체는 키스레브가 만든 것이 아니고 어떤 자들에 의해 조달된 것이라는 말을 하는데 이때 병사가 들어와 "그들" 이 왔다는 전갈을 전한다. 지그문트는 그들을 영접하기위해 항구로 가고 그곳에서 가면의 여자가 내려와 여러 가지 물건들을 준다. 키스레브의 우위는 이들의 원조로 인한 것이었다. 결국 아베와 키스레브의 싸움 뒤에는 이들과 게브라의 그림자가 있었던 것인가. 이들은 그라호의 일당으로 세기말을 보기위해 키스레브를 원조하는 것이라고는 하지만... 가면의 여자는 장벽을 뛰어넘게 하는 물건을 전달하면서 포획한 기어와 탑승자를 D지구로옮기라는 명령을 내린다.

**페이 : 헉, 헉, 헉...**
**...여기 ...는...**
**여기는 네가 올 곳이 아니야**

페이는 정신을 차리게 된다. 페이앞에 한 사람이 나타나서 페이가 사흘동안이나 잠을 잤다고 말하면서 이곳은 키스레브의 범죄자 수용소 통칭 D지구라는 것을 알려준다. 갑자기 사람들이 들어와 세례의 의식(洗禮の儀式)이란 것을 하기위해 페이를 어디론가 데려간다. 페이가 간 곳은 킹이라는 자의 숙소. 킹이란 사람의 이름은 리코(リコ), 이 사람은 페이의 실력을 보기위해 세례의 의식을 행하라는 이야기를 하고 부하들과 함께 뒷골목으로 끌고가서 전투를 벌인다 (모두 5번의 전투를 벌이는데 많이 이길수록 랭크란 것이 올라간다. 큰 상관은 없다) 의식이 행해지고 페이는 다시 전에 있었던 숙소로 돌아오게 된다.

깨어나게 되고 의사에게 랭크에 관해 이야기를 듣는다. 이곳은 죄인들이 사는 곳으로 일부 배틀러를 제외하고는 자유로운 행동이 규제된다고 한다. 그리고 이 키스레브를 빠져나가기 위해서는 폭탄이 필요한데, 폭탄은 배틀러를 제외한 D지구의 시민이 가질 수 없다고 한다. 의사는 하루정도 더 쉬라고 하여 페이는 하루를 더 쉰다. 이제부터 자유로운 행동이 가능하게 된다 (마을 안에서만). 주점으로 가 보자. 주점에 들어가면 수인(獣人) 하마(ハマ)가 페이를 부르고 무엇이든지 힘든 일이 있으면 자신을 불러달라는 말을 한다. 왜 이런 친절을 베푸는 것일까? 이제 밖으로 나와 D지구를 빠져나가려 하면 경비병이 앞을 막는다.

니산법황촌

가면의 여자

다시 술집으로 돌아와 보자. 그곳에는 하마가 이미 사라진 후였다. 하지만 갑자기 이상한 여자가 나타난다. 그 여성은 제부 B관리위원회의 루아·쿤이라는 여성이다. 루아는 페이에게 배틀링에 참가해 달라는 부탁을 한다. 배틀링은 키스레브에서 행해지는 오락경기로 기어와 기어, 혹은 몬스터와 하는 게임이라고 한다. 하지만 페이는 싸움이 싫고 더욱이 그러한 오락경기도 싫다고 거절을 한다. 루아는 언제라도 이야기하면 그렇게 해주겠다고 하며 기어는 자신들이 빌려줄 용의가 있다고 한다. 루아와 그의 부하들이 사라지고 하마와 만나게 된다. 하마는 페이에게 어째서 죄인 생활을 벗어날 수 있는 좋은 기회를 거절하느냐고 질책하지만 페이는 전혀 흔들림이 없다. 페이는 다시 숙소로 돌아오고 하마가 오늘 새로운 의

XENOGEARS

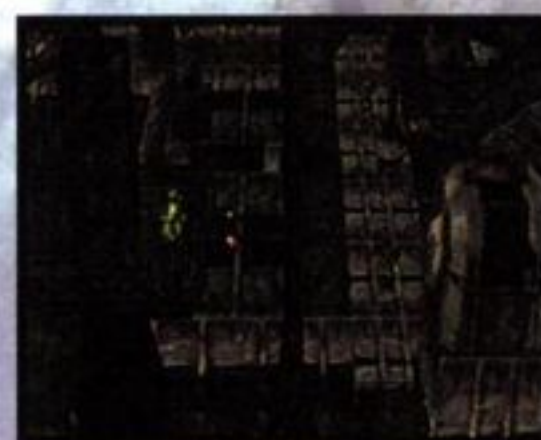
페이의 기억인가?

사선생님이 부임했다는 말을 한다. 지하로 내려가서 선생님을 찾아보지만 찾을 수가 없다. 이때 그 새로운 선생님이 들어오는데... 그는 바로 시탄. 시탄은 키스레브부터 벨톨처럼 생긴 기어가 회수되었다는 이야기를 듣고 온 것이라고 한다. 시탄은 페이에게 마루를 지켜주겠다는 약속을 잊은 것이 아니냐며 탈출하자고 한다. 페이는 반다감과 싸울 때 또한번 기억을 잃었다는 이야기를 하고 발트와의 약속을 지키기 위해 어떻게든 탈출하자고 한다. 그렇지만 하마는 폭탄 수단 없이는 힘들다고 하고 좀 고장난 폭탄을 시탄에게 보여준다. 시탄은 폭탄을 손보기 위해 시간을 좀 달라고 하고 다시 이야기를 걸면 페이에게 폭탄은 힘든 것 같다며(폭탄을 사용해 보자고 해도 강제적으로 다른 방법을 따르게 된다) 다른 방법을 찾아보자고 한다. 하마는 이번 배틀링의 시합에서 우승하면 특별사면을 받게 된다는 이야기를 하고 페이와 시탄은 할 수 없이 그 방법을 택하기로 한다. 하지만 배틀링의 킹은 리코인데...

노인 : 예상보다 빠르군...
노인 : 접촉하는 자의 각성...
노인 : 소식을 끊은 지 3년. 메모리 큐브에서의 정보에 의하면 현재는 키스레브제부 노아툰(ノアトゥン)이다.
노인 : 미워...미워...미워...
노인 : 내석의 존재만이라면 라무즈를 "아니무스(アニムス)"와 하는 것도 안된다. 붕괴의 날로부터 500년. 현재같이 성가신 방법을 취하지 않아도 흘러가는 것이었어.
노인 : 각 에리어에서의 "아니마의 그릇(アニマの器)"의 발굴은 순조롭다. 지금 돌린다고 해도 변하지는 않는다. 하지만 미래는 우리들의 손으로 만들어내는 것이 가능하다.
노인 : 소거...소거...소거...
노인 : 그렇다면 이 루트로 흐르는 지는 모르지만, 게이트 키퍼(ゲ トキパ )의 발동, 의외로 힘든 것이군.
노인 : 「교회」에서 인가? 아니면...
노인 : 어느 쪽이라도 좋아, 하지만...
노인 : 이그니스의 균형, 파괴하는 것은 힘들다...는 이야기인가.

리코

수인 하마

노인 : 땅은 땅이니까. 그건 부동의 땅이다.
노인 : 그건 맞는 말이야.
노인 : 정당한 이유야. 이거라면 카인(カイン)도 이존(異存)은 없을 것이야.
노인 : 하지만 "게티마의 작은 열쇠(ゲティマの小鍵)"는 사용하지 않아. 다가올 시간까지.
노인 : 브리이다 브리크에는 제3함대가 있다. 그것의 잔존병력으로 충분할거야.
노인 : 그 남자인가. 하마는?
노인 : 숙청이다. 진의는 알리지 않는다. 알린다면 그 남자가 주제 넘을게 뻔하니.
노인 : 하지만, 노아툰 전멸은 아무리 그래도 조금도 전력이 부족한 건 아닌가?
노인 : 노아툰에는 구문명의 원자로가 있어. 그걸 이용한다. 반멸기(半滅期)는 1000년. 그때까지는 300게르테(ゲルテ)까지 생물이 살지 않아. 전과 같아. 하지만 그렇다해도 사람은 삶을 연장시켰어. 우리들의 육체. 그 정도로 없애지 못해.
노인 : 하지만 내석만은 없애면 않으면 안돼.
노인 : 음. 거기서 얻을 것은 더 이상 없으니. 처분해도 좋아.
노인 : 직격된다면...
노인 : 그럼...
노인 : 재단을 내려.

이들은 또 무엇이냐?

페이는 숙소를 나가려고 하면 하마가 루아를 통해 이미 등록을 마쳤다고 한다. 페이는 하마가 어제부터 팬시리 즐거워 보인다고 묻는데 하마는 뭔가 당황해 하는 눈빛이다. 도대체 하마의 뒤에는 무엇이 숨겨져 있는 것일까? 하마는 곤란한 빛을 띠며 먼저 가 있겠다고 한다.

페이도 배틀링 경기장으로 향하려 하는 도중 시탄이 페이에게 와서 뭔가 걱정이 된다면 따라나선다고 한다. 페이는 흔쾌히 받아들이며 시탄과 함께 D구역을 나와 배틀링 경기장으로 향한다.

D구획

일반지로
숙소&식당
옥상으로
START
동방길드
기어샵
니산의 건설
주점
S 세이브 포인트
I 이벤트
사다리 · 계단

폭탄을 경제적으로 이용하면

하마는 아무리봐도 이상하다

## 배틀링 조작방법

십자키 기어조종
□ 점프
× 점프
△ 약한 공격
○ 강한 공격
L1 방어
R1 에텔탄

배틀링은 간단히 대전 액션게임이라고 생각하면 될 것이다. 연속기는 3개까지 나가서 2개의 버튼(약, 강공격)을 조합해서 공격한다. 에텔탄이나 대쉬를 사용하면 연료가 소비되고 모든 연료를 소비하면 무방비 상태가 되어 버린다. 가만히 있으면 연료가 다시 공급되는 시스템이다.

투기장으로 들어가면 루아가 나타나서 페이를 반기고 이미 기어를 준비해놓았다고 한다.

페이가 탑승할 기어는 바로 벨톨. 전에 지그문트가 이야기했던 것이 바로 페이에 대한 일이었던 것이다. 그러다면 그라흐는 페이를 D구역에 옮기라고 한 것인데 왜 그런 것일까. 또 루아는 어째서 페이를 기어에 탑승시키려는 것일까. 그리고 왜 그라흐는 계속해서 페이 앞에 나타나 페이의 힘을 끌어내려는 것일까? 모든 것이 의문이지만 우선은 앞의 일을 걱정하는 것이 우선이다. 결국 나중에 밝혀지게 될테니 말이다...

하수구에 있는 괴물

배틀링의 첫상대는 바로 리코의 부하. 페이가 어느 정도 타격을 입히면 갑자기 페이의 기체는 폭발하게 된다. 그리고 페이는 다시 숙소로 옮겨진다. 이때 하수구에서는 리코의 부하가 지상으로 올라가려고 하는데 갑자기 의문의 생명체의 공격을 받고 죽게 된다.

다음날 페이는 눈을 뜨게 되고 시탄과 대화를 한다. 이제부터 페이는 투기장을 오가며 이틀동안 배틀링을 한다(하루에 2번밖에 할 수 없다). 이틀이 지나고 아침 일찍부터 리코가 페이를 찾아온다. 리코는 전에 그 폭발사건은 자신들의 부하들이 조작했었던 것이라고 고백한다. 또한 리코가 찾아온 이후는 자신들의 부하들이 하수구에서 시체로 발견되었는데 그것이 페이에게 누명으로 씌워졌다는 것이다. 리코는 자신이 그 사건에 대해 조사하기 위해 하수구로 가겠다고 하고 페이 역시 자신의 누명을 벗기 위해 리코를 따라 같이 하수구로 들어간다. (하수구는 숙소 지붕을 통해 갈 수 있다)

### 의혹을 밝히자

하수도에 들어간 페이 일행. 우선 하수도로 들어간 후 해야 할 일은 살인 현장을 조사하는 것이다. 지하로 내려가면서 살인현장을 조사하고 지하 2층 서쪽에서 쥐를 쫓는 기계를 조사하여 열쇠의 속(カギの束)를 얻자. 이것을 가지고 동쪽에 문을 열자. 그 안에서는 보호의 령(お守りの領)을 얻고 이후 한 아버지에게 가서 말을 하면 그 괴물은 하수구를 통해 나타나는데 한번 나타난 곳에는 다시는 안 나타난다는 이야기를 듣는다. 페이 일행은 이야기를 듣고 잘 생각해 보았다. 어느 쪽 하수구에 살인 현장이 없었는지... 그곳은 바로 동측의 북쪽에 있는 하수구! 그곳을 조사하면 보호의 령이 울리고 렛드람(レッドラム)이 나타난다.

렛드람을 물리친 페이 일행. 하지만 왜 그런지는 모르겠지만 리코는 오른쪽 팔에 상처를 입는데...

**첸제: 각성한 것인가...**
**시탄: 예. 두 번째...정확히는 세 번째가 되겠지요.**
**시탄: ...한가지 듣고 싶은 것이 있습니다. 왜 이런 곳에....설마 노인분들이...?**
**첸제: 아니, 그들은 오히려 빠른 처분을 바라고 있다. 무리도 아니지. 기억의 저 깊은곳에 새겨져 있는 "공포"의 대상이니.**
**시탄: 그럼...**
**첸제: 음. 아마도, 지....**
**시탄: 처분하는 것은 약간 빠른 계산. 그 남자의 목적이 판명된 후에라도 늦지 않다고...**
**첸제: 네가 그렇게 판단하고 있다면 그렇게 하는 게 좋아.**
**시탄: 예. 그런 저는...**
**첸제: 잠시, 기다려...**
**첸제: ...그래...**
**시탄: 뭐가...?**
**첸제: 그들의...재단(裁斷)이 떨어졌다.**
**시탄: ...라고, 하면...**
**...숙청이다...**

한편 이때 에리가 있는 게브라의 부대에 키스레브의 숙청이라는 명령이 내려져서 에리는 키스레브로 향하게 된다. 하지만 이들 부대는 뭔가 소라리스에 대해 의구심을 품게 되고 에리는 단지 전함 헤이토의 호위만을 맡겠다고 한다.

하수구에서의 살인사건의 원흉을 해결한 페이 일행. 숙소에 도착하면 리코는 다음에 만날 때부터는 적이라고 하면서 헤어진다. 페이는 배틀링 경기장으로 향하여 3번 전투를 치룬다.

바로 이 하수구

에리에게 내려지는 명령

모두 승리로 이끌고 밖으로 나오면 하마가 매우 축하해 하면서 기어의 경비장으로 향한다.

경비장으로 향하면 하마가 킹은 좋은 부품을 공급받아서 벨톨로 이길 수 있을지 걱정이라고 한다. 이때 이상한 목소리가 들리면서 와이즈맨이 등장한다.

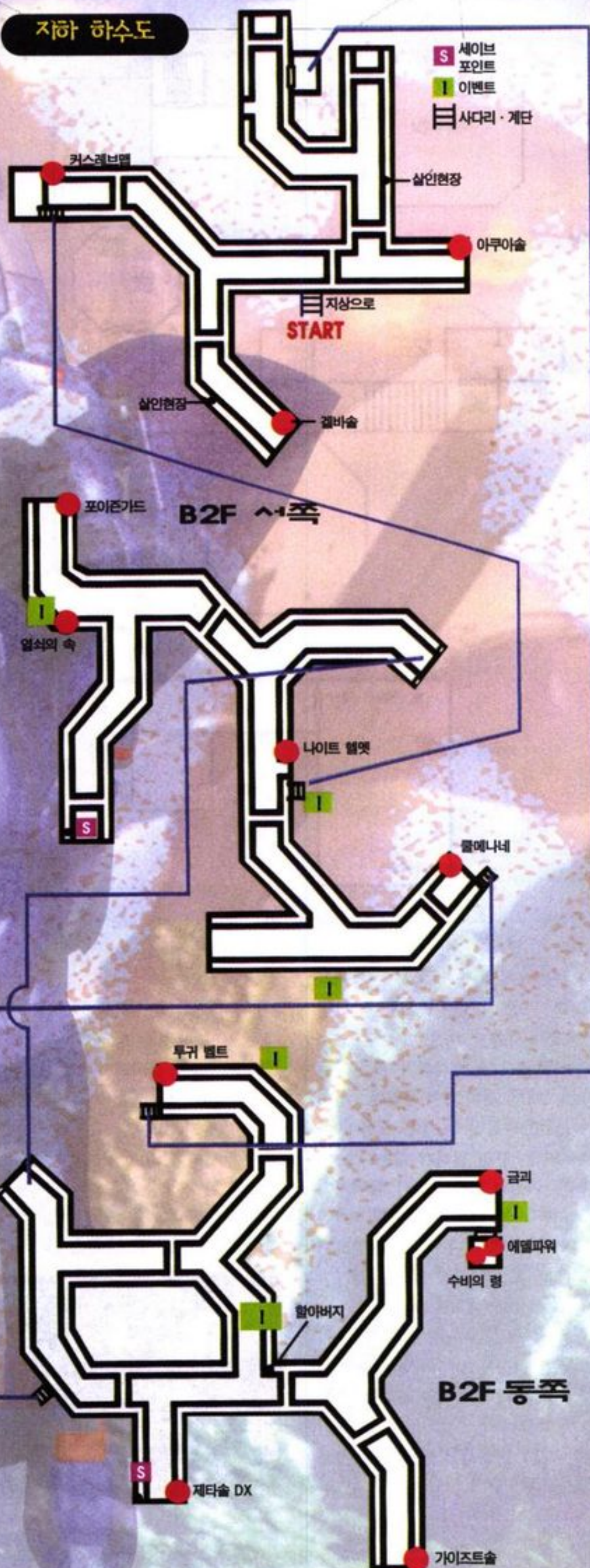
**의문의 소리: 여전히 넌 아무 것도 알지 못하는 구나.**
**페이: 누구냐!?**
**와이즈맨: 오랜만이군...페이.**
**페이: 당신은...아빠의 대무회에 있었던...뭐야. 난 지금 바빠!**
**와이즈맨: 흥. 예로 네가 아무리 고성능의 기체에 탑승했다고 해서 내석에게 이길 수는 없어.**
**페이: 뭐, 뭐라고!!?**
**하마: 헉!?**
**와이즈맨: 모르겠냐? 그럼 알려주지.**
**(와이즈맨과 전투를 벌인 후)**
**와이즈맨: 힘을 힘으로 맞서는 것은 어리석은 일. 정면으로서는 체중이 가벼운 네 쪽이 불리한 것은 명백한 사실. 지금이 좋은 예다. 너와 나의 조그만 체격 차이도 그러하지. 더구나 그 배에 가까운 차이라고 하는 그 리코라는 남자라면 상당히 유리하다. 그것은 기어라도 같은 것...예로 리코에 필적하는 정도의 고성능 파츠를 달았더라도 절대적인 체격의 차이는 넘지 못해. 그 차이를 메꾸기 위해, 필살의 일격을 결정지어서 몇 번이라도 상대의 틈을 파집고 들어가는 것이 필요하다.**
**페이: ...?**
**와이즈맨: 도움이 이제 끝이다. 뒤는 네 스스로 실전에서 해 보는게 좋다.**

지하 하수도

S 세이브 포인트
I 이벤트
사다리 · 계단

커스레브멜
살인현장
아쿠아술
지상으로
START
살인현장
겔바술

포이즌가드
B2F 서쪽
열쇠의 속
나이트 헬멧
쿨메나네

투귀 벨트
금괴
에델파워
수비의 령
할아버지
B2F 동쪽
제타술 DX
가이즈트술

## BOSS 렛드람(レットラム)

전투가 시작되면 처음부터 아군에게 혼란을 걸리게 하므로 주의하자. 독, 혼란, 거기에 즉사까지 다양한 특수 능력을 지닌 강적이다. 스테이터스 회복과 전투불능 회복 아이템을 많이 가지고 오는 것이 포인트. HP는 대략 4000정도

사실은 슬픈 과거를 지닌 보스이다

와이즈맨은 아버지의 동문이라고 하는데 과연 사실일까?

페이: 잠깐만! 왜 당신은 나와 같은 기술을 사용하는 거지? 게다가 왜 나의 이름을 알고 있는거야!? 가르쳐 줘!
와이즈맨: 흠...좋아. 3년 전, 큰 상처를 받은 너를 그 산사이의 마을에 데려간 것은 다른사람이 아닌, 바로 나다.
페이: 당신이 나를 라한마을에!?
와이즈맨: ...그렇다. 너의 아버지 부탁때문이었지
페이: 아버지의 ...!? 도대체 당신과 아버지는 어떤 관계지!?
와이즈맨: 나와 너의 아버지 칸(カン)은 동문.
페이: ...칸? 그것은 아버지의 이름인가?
와이즈맨: 어째서 아버지의 이름을 묻지? 설마 너...기억이 ...?
페이: 그래 ...그래서 당신이 알고 있는 것이라면 뭐라고 좋아. 알려주지 않을텐가?
와이즈맨: 그런가...그 정도의 상태였었다면...그것도 있을 수 있는 일...이지.
페이: 와이즈맨.
와이즈맨: ...웡·칸(ウォン·カン). 그것이 너의 아버지의 이름이다. 나와 칸은 아주 어릴적부터 무술을 익히고 배운 사이였다...
페이: 당신과 아버지가 ...?
와이즈맨: ...음, 머지않아 칸은 어떤 나라의 무관이 되어 그곳에서 한 명의 여성을 만났다. 나이는 20살 안팍. "카렌(カレン)"이라는 이름의 한 송이 꽃과 같은 여성이었다.
페이: ...같은?
시탄: 대충 미인이었다는 말이다.
페이: 아, 그래. 즉, 그 사람이 ...?
와이즈맨: 음, 너의 모친이시다. 칸은 너의 어머니를 부인으로 맞아들이고 나는 자신을 달련시키려고 여행을 떠났다.
페이: 어머님은? 나의 어머님은 도대체...
와이즈맨: 그것도 기억하지 못하는 거냐? ...그런가.... 칸의 말에 따르자면 네가 어린 시절에 돌아가셨다고 들었다.
페이: 그런 ...거였군.
와이즈맨: 세월은 흘렀다. 난 여행을 하기 전에 칸에게서 한 통의 편지를 받았다.
와이즈맨: 편지에는 자식이....네가 어떤 남자에게 붙잡혔다고 씌여져 있었다. 칸의 말에는 네게는 뭔가 특별한 힘이 있는 것 같아. 그 힘을 노리고 나타난 것이 너를 채어간 남자, 그라흐.
페이: 그라흐!? 그 남자가 나를!?
와이즈맨: 너 만난 적이 있는거냐?
페이: 아아...세 번정도.
와이즈맨: 다행히 지금까지 무사하구나.
페이: 그라흐의 목적 만큼은 지금의 나에게는 아직 모자른 듯 같아. 그것보다 이야기를 계속해줘.
와이즈맨: 칸은 자식을 찾고 될 수 있다면 협력해 달라고 나에게...나는 칸의 부탁을 받아 너의 행방을 찾았었다. 그리고 십년 전 어느 날이다. 비바람이 몹시 거센 밤이였지. 칸에게서 자식의 행방을 찾았다는 소식을 받는 나는 어딘가로 오라는 장소로 향했었다. 칸과 너는 큰 상처를 입었다. 너희들과 그라흐사이에 무엇이

일어났는지는 몰랐다. 이미 그라호의 모습은 그곳에 없었다. 이유는 잘 모르겠지만 아마도 칸이 무찔렀을 것이다. 칸은 그라호의 뒤를 쫓고 자식을 부탁한다는 말을 남기고 사라졌다. 나는 너의 응급처치를 위해 부근의 마을사람에게 너를 맡기고 칸을 쫓았다. 네가 기억을 잃은 것은 그 때의 상처때문일 것이다.

페이: 왜 아버지는 그라호를 쫓아서

와이즈맨: 나도 모르지. 하지만 최후에 만났을 때에 칸은 자식을 위한 것만이 아닌 세계를 위해서 그 남자를 없애지 않으면 안돼...라고 이야기했다. 나와 헤어질 때에는 뒤를 부탁한다...는 것뿐. 그 뒤로 칸의 행방은 모른다.

페이: 그라호는 아버지가 죽었다고...말했어...

와이즈맨: 그래...그라호는 지금 또 너의 앞에 나타난 것이라면...그것도 있을 수 있는 건가...유감이군...너, 자신의 기술에 대해서 뭔가 기억나는 것이 없냐?

페이: 예? 아니...아무 것도...

와이즈맨: 흠. 너의 기술, 아마도 어린 시절 칸에게서 배운 것일 거다. 나와 칸은 같은 스승 밑에서 배운 동문. 내가 너와 같은 기술을 사용하는 것은 그렇기 때문이다. 그럼 슬슬 가 볼까.

페이: 어디로?

와이즈맨: 녀석을 찾으러. 그리고 녀석의 목적을 멈추게 하지 않으면 안돼...칸때문이라도.

페이: 하나만 가르쳐 줘. 아버지가 무관으로 있었던 나라는 어디에 있지?

와이즈맨: 갈려고?

페이: 모르겠어. 지금은 다른 일을 할 게 있어서...

와이즈맨: 흠. 자신이 저지른 과오를 뒤엎어 숨긴 것 같은 벽에 둘러싸여 하늘을 떠다니는 나라. 세바트(シェバト). 그것이 네 아버지의 나라이다.

페이: 세바트...? 하늘을...떠다니는 나라?

와이즈맨: 그럼.

페이: 앗!

시탄: ...굉장히 이상한 사람이군요. 그와 만나는 것은 이걸로 두 번째입니까?

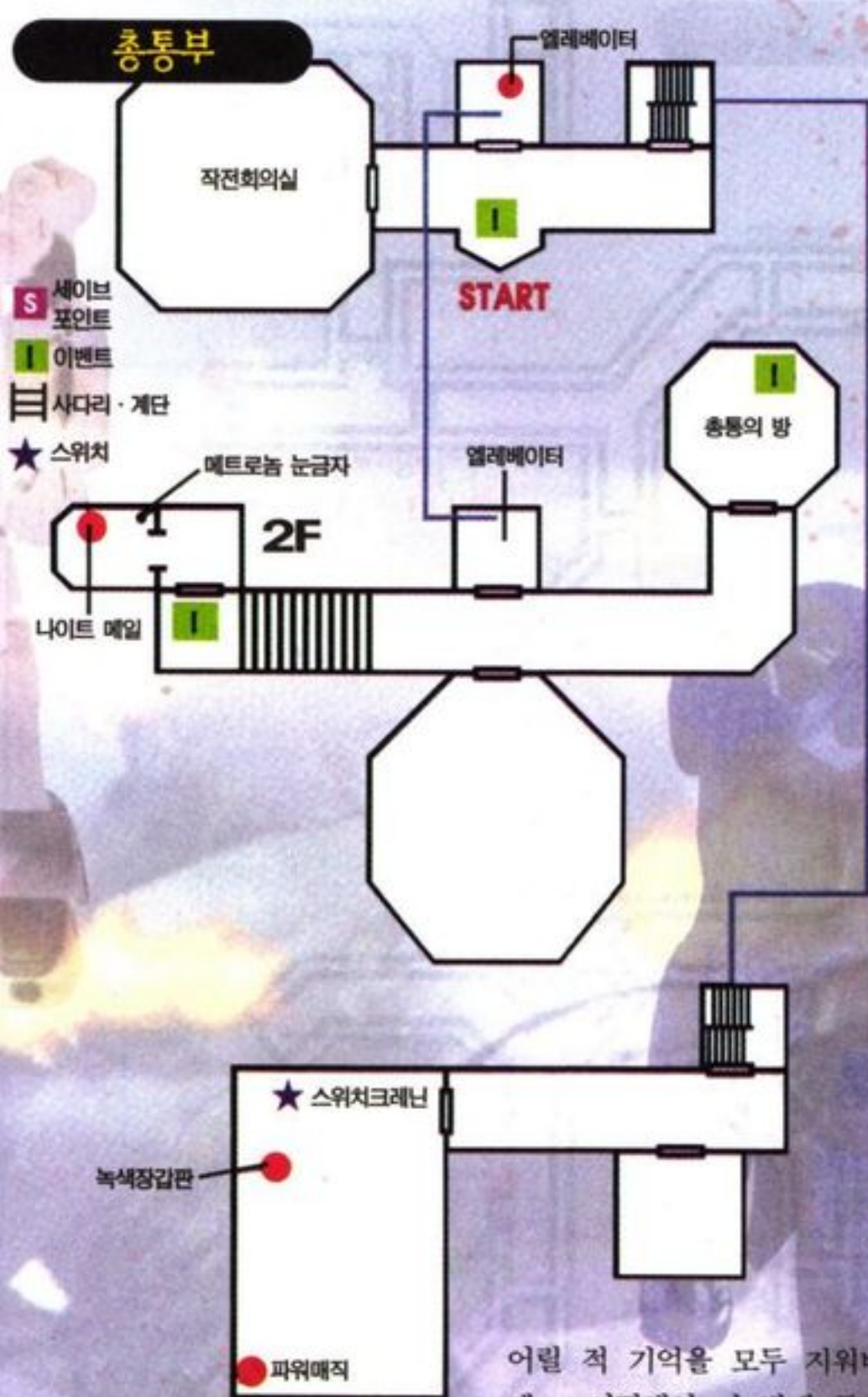
페이: 응...예. 아빠의 대무회이후군요. 정말 이상한 사람이죠...

또다시 페이의 앞에 나타났다 사라진 와이즈맨 페이는 와이즈맨의 말에 큰 충격을 받고 내일 있을 배틀링 결승전에서 자신이 어떻게 해야 할 지를 알게 되었다.

드디어 결승전의 날은 밝았고 페이는 배틀링장으로 가서 리코와 배틀링 시합을 벌인다. 리코에게 이긴 페이, 리코의 부하들은 페이가 기체에 이상한 술수를 썼다고 따지지만 리코는 자신의 패배를 깨끗이 인정하고 사라진다. 한편, 이때 게브라의 기지에서는 폭탄을 실은 전함이 키스레브의 원자로를 폭파시키기 위해 출발한다. 페이는 이제 배틀링의 왕자리에 올라 예전에 리코가 있던 방으로 옮겨진다. 루아는 배틀링에서 패한 리코가 갑자기 총통각하에게 돌진하고 도망쳤다고 한다. 그리고 총통이 페이를 만나고 싶어하니 한번 들리라는 말을 한다. 루아가 떠난 후 페이는 키스레브를 빠져나가는 것에 대해 시탄과 대화를 하고 벨톨을 찾아야겠다는 생각을 한다. 페이 일행은 따로 행동하기로 한다. 하마는 벨톨이 있는 곳을 알아내기 위하여 꿋꿋히 혼자서 어디론가 가고 페이와 시탄은 키스레브의 총통을 만나기 위해 총통부로 향한다.

## 키스레브 총통부

총통부에 들어간 페이와 시탄. 총통은 이미 그들을 기다리고 있는 상태였다. 병사들의 안내로 총통부로 들어갔을 때 경비가 허술한 틈을 타 리코가 총통부에 잠입한다.

총통부
엘레베이터
작전회의실
START
S 세이브 포인트
이벤트
사다리 · 계단
★ 스위치
메트로놈 눈금자
2F
나이트 메일
엘레베이터
총통의 방
★ 스위치크레닌
녹색장갑판
파워매직

페이와 시탄은 엘리베이터를 타고 서쪽에 있는 총통의 방으로 가서 총통을 만나는데 갑자기 천장에서 리코가 떨어진다. 리코는 황급히 밖으로 나가고 어느 방으로 가서 병사들에게 총통각하가 부른다는 말을 해서 경비를 따돌린다. 경비에 말에 의하면 그 방은 총통이 아니고서는 결코 열리지 않는다고 하는데 이상하게도 리코가 들어가려고 하자 문이 열리게 된다. 과연 리코의 정체는 무엇일까? 리코가 그 방으로 들어가자 리코는 어디선가 본 듯한 느낌을 받게 되고... 리코의 과거를 회상하게 된다. 리코는 어려서부터 아버지가 없이 자랐는데 그의 어머니는 그의 아버지가 대단한 분이라는 말만 할 뿐이었다. 게다가 그는 아인(亞人)이었는데 그런 그를 사람들은 받아들이질 않았던 것이다. 그리고 자신의 어릴 적 기억을 모두 지워버렸는데... 어떡해서 이 방에 들어왔을 때 생각이난 것일까? 이런 시각에 페이가 이 방으로 들어온다. 리코와 같이 이 방을 나오면 지크문트가 앞에 기다리고 있고 자신의 방에 들어간 것을 놀라게 되는데, 이 방은 DNA을 감지해서 열리는 방이라는 것이다. 그럼 혹시 리코가 총통의 핏줄이라는... 총통은 감식기가 부서져 있다고 말하지만 어딘가 이상한 기색을 비쳤다. 결국 리코는 총통에 의해 살인미수죄로 잡히게 되고, 총통은 페이에게 좋은

……いやだ、そんなのいやだ……

리코가 느낀 이 감정은?

교회의 존재가 조금씩 드러난다

대답을 기대하겠다면서 자신의 방으로 돌아가버린다. 페이가 성을 나갈 때 시탄은 와일드캣(ワイルドキャット)으로 가서 하마를 만나자고 한다. 일반시민의 마을로 간다.

## 지하독 잠입

일반시민의 마을에 가면 하마가 기어가 있는 곳을 알아냈다고 한다. 하지만 그곳에는 병사가 많아 다른 곳으로 가서 이야기하자고 하면서 일행은 자리를 옮긴다. 하마의 정보에 의하면 벨톨은 특별한 기어독으로 옮겨졌다고 한다. 그곳은 D구역의 지하독. 그곳에 잠입하기 위해서는 배틀링 경기장을 이용하거나 수송열차 터널을 이용해야한다고 한다. 하지만 배틀링 경기장은 너무나도 위험해서 일행은 우선 수송열차 터널을 이용하기로 한다. 페이는 하마에게 열차시각의 조사를 부탁하고 페이와 시탄은 다시 D구역으로 돌아간다. D구역에 돌아가면 리코의 부하들이 리코가 투기장에서 공개처형된다는 소식을 전하고 구해달라는 부탁을 한다. 리코를 처형하도록 한 중심적인 임원들은 B관리위원회로서 원래 교회 사람들이 키스레브의 정부에 개입한 것으로 배틀링도 그들이 운영한다. 그리고 리코가 총통을 죽이려고 하는 것은 어렸을 적 리코를 아인반도로 몰아세워 마을에서 쫓겨나게 하여 리코가 총통과 키스레브의 마을을 증오하고 있기때문이라는 것이다. 리코의 부하와 대화도중 하마가 열차시각을 알아냈다고 하며 뛰쳐들어오고 기차는 오늘 밤에 지난다는 말을 전한다. 그렇지만 하마는 계획을 완벽히 세우지 않았기 때문에 무리라고 하면서 페이는 리코를 생각해서인지 오늘 밤을 D데이로 하기로 한다. 페이는 모든 장비를 끝내고 방에서 잠을 잔 후 열차를 타러 간다.

열차를 타는 곳은 예전의 숙소 위에 있는 감시탑이다. 열차가 지나갈 때 타이밍을 잘 맞추어 타야 한다(못 타면 다시 시도). 열차를 타는데 성공하였다고 하더라도 열차는 계속해서 부서지기 때문에 앞쪽 기관실이 있는 칸까지 가야한다. 그리고 기어독의 통풍구까지 가자. 통풍구에 도착하면 먼저 창을 한 번 봐서 벨톨이 있는 위치를 잘 기억해두자(왼쪽 첫 번째). 그리고나서 경비실을 간 다음 마스터키(マスタ キ)를 입수해서 기어독으로 간다. 기어독에 가면 벨톨이 있던 독을 움직여 벨톨을 꺼낸다. 이제 벨톨을 타고 발진!!!

페이가 벨톨을 탔을 때 리코는 맨몸으로 배틀링장에 끌려간다. 그런데 갑자기 작은 진동이 느껴지고...리코의 앞에 랜커가 등장한다 위기일발의 순간에 페이가 벨톨을 타고 나타나 랜커와 전투를 한다.

랜커를 물리친 페이는 리코에게 단지 벨톨을 얻으러 온 것 뿐이며 결코 리코를 구할 생각은 없었다고 한다(자존심은 있어가지구). 리코는 키스레브에 대한 증오를 나타내고 그순간 하늘에서 게브라의 전함들이 나타난다. 숙청을 위해서...

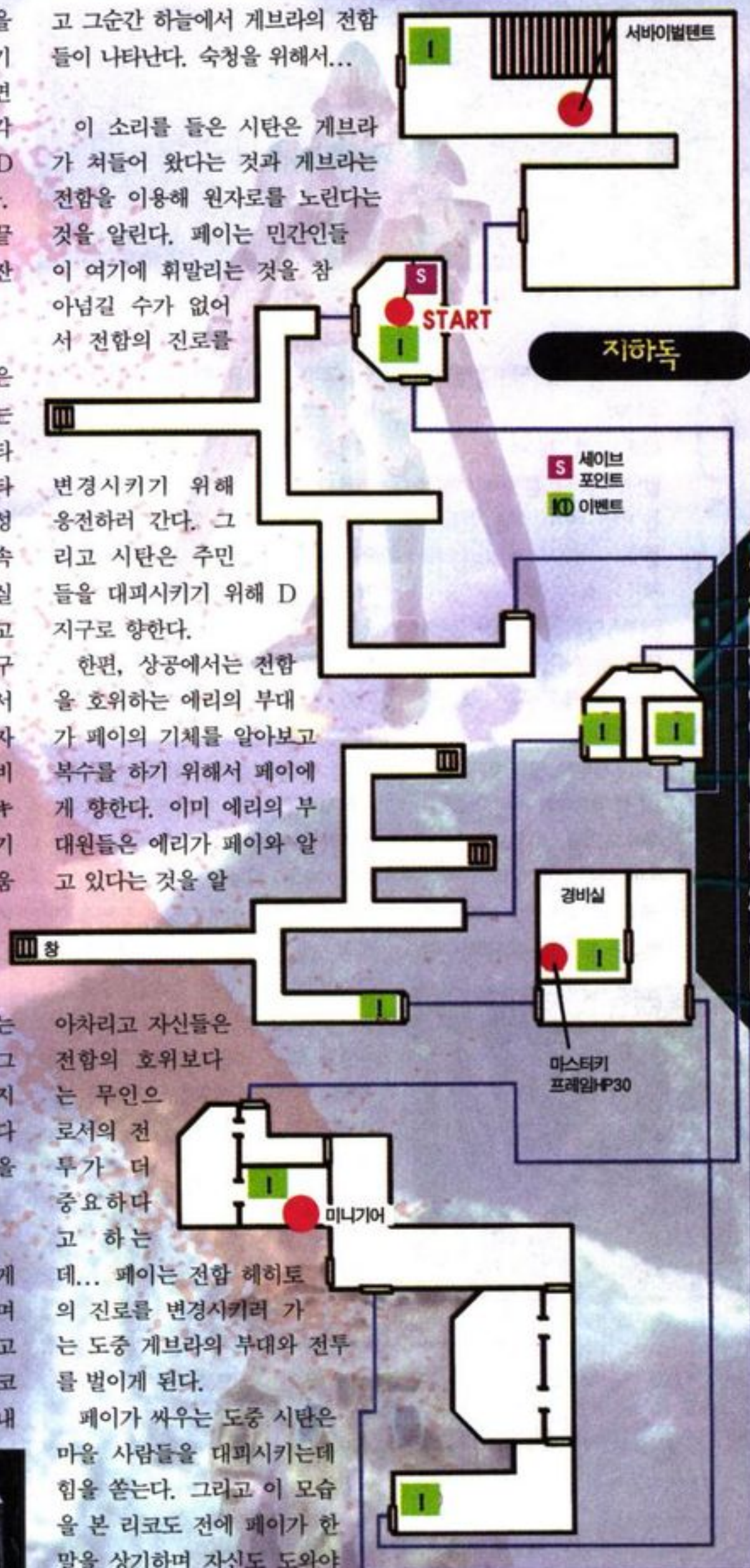
벨톨을 타고 이곳에서 발진

이 소리를 들은 시탄은 게브라가 쳐들어 왔다는 것과 게브라는 전함을 이용해 원자로를 노린다는 것을 알린다. 페이는 민간인들이 여기에 휘말리는 것을 참아넘길 수가 없어서 전함의 진로를 변경시키기 위해 출전하러 간다. 그리고 시탄은 주민들을 대피시키기 위해 D지구로 향한다.

한편, 상공에서는 전함을 호위하는 에리의 부대가 페이의 기체를 알아보고 복수를 하기 위해서 페이에게 향한다. 이미 에리의 부대원들은 에리가 페이와 알고 있다는 것을 알아차리고 자신들은 전함의 호위보다는 무인으로서의 전투가 더 중요하다고 하는데... 페이는 전함 헤히토의 진로를 변경시키려 가는 도중 게브라의 부대와 전투를 벌이게 된다.

페이가 싸우는 도중 시탄은 마을 사람들을 대피시키는데 힘을 쏟는다. 그리고 이 모습을 본 리코도 전에 페이가 한 말을 상기하며 자신도 도와야겠다는 생각을 가지고 페이에게 힘이 되어준다.

게브라의 부대를 처치하고 전함에 도착하면 에리가 그곳을 버티고 서 있다.

지하독
서바이벌텐트
START
S 세이브 포인트
이벤트
경비실
창
마스터키 프레임HP30
미니기어

페이: 좋아, 이제는 최후의 전함의 진로를....!?
페이: 에리!?
페이: ...리코, 미안하지만, 먼저 앞으로 가줘.
리코: 뭐라고!? 너 여기까지 와서 두

멘몸으로 경기장에 들어가는 리코

페이도 변해가는 것인가?

러운거야?
페이: 꼭 뒤를 따라갈테니...
부탁해.
리코: ...흥, 뭐 너 같은 놈이 없다해도 나 혼자서 어떻게든 하면 되지. 그럼 먼저 가볼까.
페이: ...
(전투돌입)
페이: 농담이겠지? 어째서 에리가 여기에? 군을 나오겠다고 하고서!
에리: 무리한 말은 하지 말아요! 전 게브라의 사관이에요!
페이: 그럼, 이것도 임무로서의 너란 말인가!?
에리: 그래요! 저의 임무는 헤히토(ヘヒト)를 호위하는 일.

키스레브 상공에 나타난 게브라

그리고 방해하는 적이 있다면, 제거하는 일...그러니 그곳을 떠나요! 방해하지 말아요! 그렇지 않겠다고 말한다면 당신을 제거합니다!
페이: 진심인가? 너, 자신이 무엇을 하고 있는지 알고 있어!? 그 전함이 어떤 곳을 향한는지, 그 결과가 어떻게 되는지 알고 말하는거야?
에리: ...
페이: 에이! 뭐라고 말좀 해!
에리: 알고 있어요! 이해하고 있어요!
페이: 그렇다면...
에리: 변하고 싶어, 변하고 싶다고... 그렇게 생각해도 변해지지 않아요... 전 당신같이 자유롭지 않아요!
페이: 자유? 내가?
에리: 그렇잖아요? 자신의 신념을 가지고 있는 사람들과 함께 싸우고 자신이 머무르고 싶은 장소를 선택 할 수 있어...만약 여러 가지 괴로움이 있다고 해도 그것이 선택하는 것 만이라도 당신은 자유롭죠! 저와는 뭔가 틀려요!
페이: 그럼 에리도 그렇게 하면 되잖아!
에리: 할 수 있다면 그렇게 하죠! 하지만 할 수 없어요...그것이 제가 머무르는 곳. 그런 곳이기 때문에! ...그래서...부탁해요, 이해해요...
페이: 에리...나도 머무를 곳이 없어...

## BOSS 랜커-R(ランカ R)

흑월의 숲에서 등장한 랜커보다는 강하지만, 역시 자코 캐릭터수준이다.
HP 800

## BOSS 게브라부대(ゲブラ部隊)

전부터 수많은 전투를 가져온 캐릭터들이기 때문에 전투 방법은 이미 익혀 두었을 것이다. 단지 다른 점이라고 한다면 1 대 1로 싸운다는 것과 4번째 전투부터 리코가 가세한다는 것. 이후에 벌어질 전투를 대비하여 빔공격을 방어하는 '빔코트(ビムコト)'를 장비해두어야 한다는 걸 잊지말자.

## BOSS 헤히토(ヘヒト)

HP가 아주 높은 보스이기 때문에 장기전을 치루지 않으면 안된다. 빔공격이 주된 공격방법이기 때문에 빔코트를 장비해두면 전투가 수월해질 것이다. 적의 공격 초에앗도(-エアッド) 는 약 1000이상의 데미지를 주니 안전하게 먼저 파괴시키는 편이 좋다. HP 8000정도

에리: 예?
페이: 발트 일행은 저희들 게브라와의 싸움에서, 전함이 행방불명이 되어 버렸어...그러니, 머무를 곳이 없어. 이제, 없어...
에리: 그런...그럼, 어째서 지금 싸우고 있죠? 도대체 누굴 위해서...
페이: ...좋아해?
에리: ?
페이: 다른 사람의 나라에 땅을 빼앗기 위해 아무런 죄도 없는 사람들까지 휘말리게 해서...그렇게 싸움이 좋은 거야? 그렇게 사람이 죽어가는 것을 보는 것이 즐거운 거야?
에리: 바보같은 소리 하지 말아요! 그렇게 즐거운 건 아니에요!
페이: 그래...그렇다면, 따라와!
에리: 무, 무슨 짓을 하는 거에요!?
페이: 괜찮으니까 따라와!!

페이는 에리를 데리고 마을로 간다. 페이는 에리에게 마을 사람들의 모습을 보여주면서 에리를 설득한다. 결국 에리도 페이의 의견을 동조하게 되고 페이는 리코와 같이 도미니아(ドミニア)가 버티고 있는 전함을 공격한다.

도미니아를 물리치고 페이는 리코와 같이 전함의 진로를 바꾸는데 힘을 다한다. 이때 에리는 마을을 보면서 뭔가를 느끼고 페이의 힘이 되어준다. 하지만 전함을 돌리기에는 이미 역부족...오버히트로 페이와 리코는 포기하지만 에리는 끝까지 버티다가 과열로 인해 추락하게 된다. 이때 어떤 기어가 나타나 에리를 구해주는데...

에리를 구해준 기어는 가버리고 페이가 에리의 정신을 차리게 해준다. 페이는 에리의 일로 눈물까지 흘린다. 이제부터 에리는 페이와 함께 행동하게 된다. 페이 일행은 모두 일반시민의 집에 모여 탈출에 대한 회의를 하지만 뾰족한 수가 나오지 않는다. 이때 하마가 나타나서 좋은 열쇠가 있다면 이야기를 해준다. 키스레브에는 신조대형공중전함(新造大形空中戰艦) "고리아테(ゴリアテ)" 란 것이 있으니 이것을 강탈해서 탈출하면 된다는 이야기이다. 고리아테는 키스레브 북쪽에 있으니 그곳으로 향하자고 한다. 이제 마을을 빠져나가자. 마을의 출구에는 병사들이 지키고 있는데 수배중인 페이를 알아본다. 페이는 강행돌파(2번)을 선택하고 용전하게 될 때 리코가 나타나서 병사들을 해치운다. 리코는 페이 일행이 고리아테를 강탈하는데 도움을 준다고는 하지만 나중에 적당한 곳에 내려 다시 이곳으로 돌아와야

마을을 빠!!!

리코의 가세

에리는 끝까지 버티지만

리코의 도움

한다고 한다. 이곳에서 자신의 손으로 꼭 하지 않으면 안되는 것이 있기 때문이라고... 말하지만 계속 동료가 되어준다. 리코는 속도가 느리지만 공격력이 출중하기 때문에 많이 사용하게 될 것이다. 이제 밖으로 나와 고리아테가 있는 공장으로 가자.

## 비밀기지침입. 고리아테를 빼앗아라!!

비밀기지에 잠입한 페이 일행 앞으로 가다보면 이미 하마가 먼저 와서 도어록을 해지시켜 놓았다고 한다. 이 던전은 크게 위험한 것은 없지만 적들이 잠복해 있다는 점이 가장 문제가 될 것이다. 잠복해 있는 적은 도망칠 수 없으므로 연료의 사용을 최대한 줄이자. 여기서는 리코를 파티에 가세하는게 여러모로 유리 할 것이다. 컨에이어의 방향은 스위치를 눌러 바꾸면서 진행하면 된다.

드디어 고리아테의 강탈성공. 하지만 뭔가 이상하다. 이렇게 허술한 경비라는 건... 이것은 아무래도 그라후가 원조해 준 것 같은데...어쨌든 일행은 고리아테를 이용하여 키스레브를 빠져나간다. 하지만 그 앞에 그라후가 나타난다!

그라후를 쓰러뜨리면 꽤 강한 힘까지 끌어올렸다고 감탄을 하는데 시탄은 고리아테의 기체를 움직여 그라후를 떨어뜨린다. 그라후의 기어도 함께. 그라후를 물리쳤다고 생각하고 있을 때 다시 한번 그라후가 나타난다. 시탄은 하마에게 대포를 맡겨 그라후와 접근한 후에 공격시키게 하고 공격을 당한 그라후는 사라진다.

그라후를 물리치고 페이와 시탄이 이야기를 하면 뭔가 이상한 기분이 든다고 하는데 예전에 보았던 장면과 비슷한 것이 나타나면서 발트 패거리가 등장한다. 발트는 페이가 타고 있는 줄도 모르고 공격을 하고... 페이와 에리는 기어로 도망치지만 나머지 인원은 그대로 유그도라실로 착륙하게 된다.

**오퍼레이터 : 방금 전의 진동의 정확한 위치가 나왔습니다. N24, E92, 이그니스. 라한 지구 북동 해상입니다. 파형으로 서보면, 게이트 키퍼 것이 틀림없습니다.**
**오퍼레이터 : 본국에서의 정기편(定期便)의 예정, 없습니다.**
**람사스: 세바르의 아우라·에페일(アウラ・エ ペイル)일 가능성은?**
**오퍼레이터: 없습니다. 질량이 다릅니다. 그것보다 훨씬 작은 규모입니다.**
**오퍼레이터 : 믿어지지 않습니다. 라무즈에 게이트 키퍼를 장비한 배가 있다는 건.**
**오퍼레이터 : 아마도 키스레브의 것이겠지. 전의 숙청, 역시 불완전했던 것인가.**
**람사스 : 네 녀석...**
**그라후 : 쫓지 않아도 괜찮은가?**
**람사스 : 뭐?**
**그라후 : 전이한 배에 타고 있는 것은 네놈의 그 가슴에 공포와 증오를 새긴 남자. 전이 한 곳은 아크비(アクヴィ)이다.**
**람사스 : 전원, 비상소집. 이제부터 전이한 키스레브의 배를 추격한다.**

하마는 아무리 봐도 냄새가 난단 말이야...

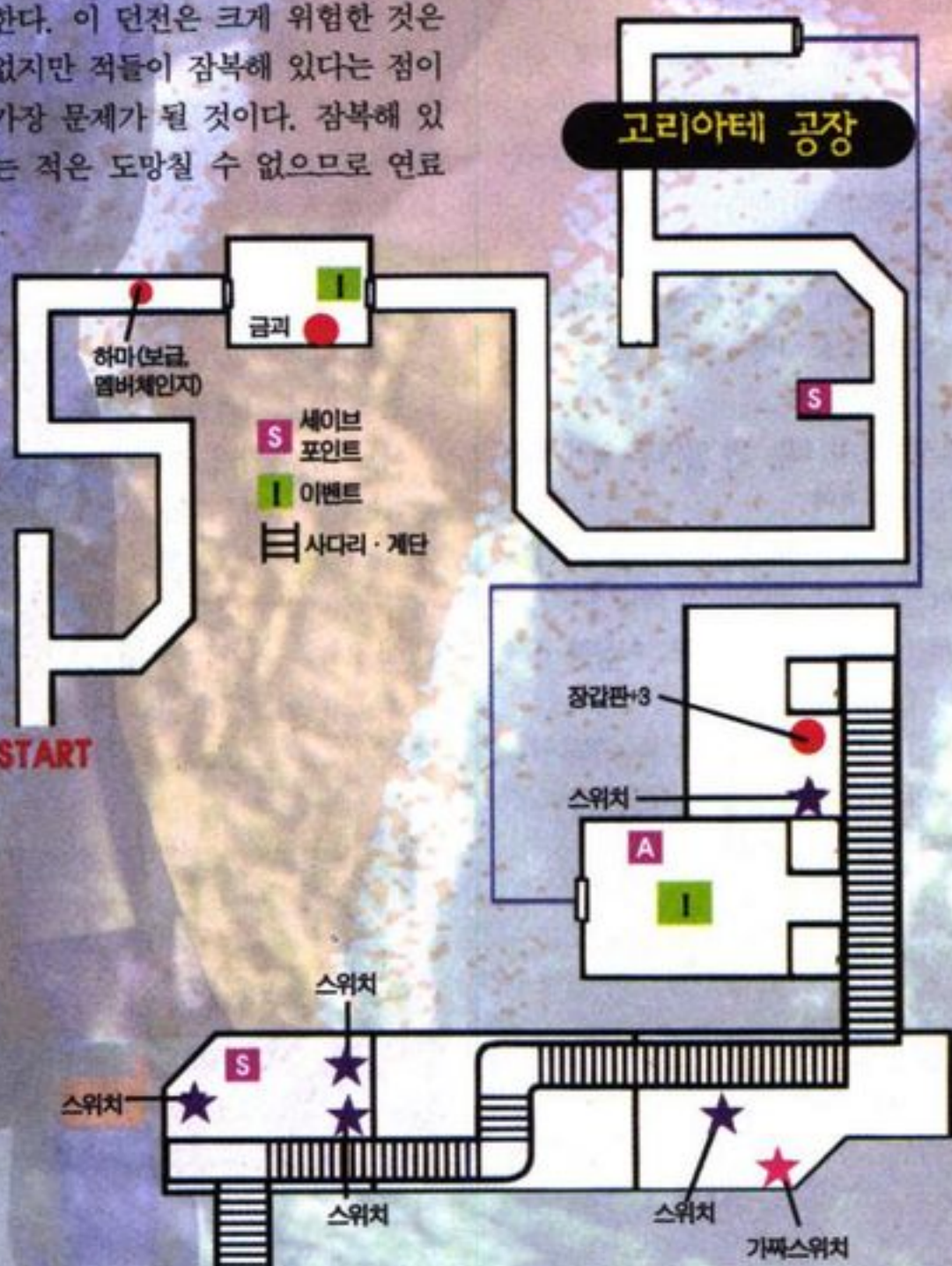
## BOSS 헤의 6호(への 6)

이름은 변했지만 변함없는 상대. 1턴에 한에서 "시프트업(シフトアップ)"이라는 기술로 공격력, 방어력, 스피드를 올린다. 몇 턴이 지나면 과열하여 움직이지 않게 되지만 동시에 정비병이 등장하여 보스의HP를 회복해준다. 이때에 우선 정비병을 쓰러뜨리는 게 좋을 것이다. 장기전은 귀찮으니 속전속결로 끝내자. HP 8000정도

사실은 슬픈 과거를 지닌 보스이다

## BOSS 그라후(グラフ)

그라후는 맨몸, 우리는 기어...하지만 낙관해서는 안된다. 그라후는 한번 공격에 300정도의 데미지를 준다. 전투에 지더라도 에리의 이벤트로 진행된다.

그라후의 필살기 조지탄

그라후의 등장

만: 안됩니다 각하! 아직 본국에서의 지시가 내려지지 않았습니다. 여기서 움직이는 것은 그 후에도...
람사스: 아니다! 여기에서 내석을 도망치게 놔둘 수는 없다.
그라후: 그런 건 쓸데없는 것이 당연하다.
만: 난 당신의 도움을 주는 것뿐. 결과적으로는 방해물이 쉽게 사라지게 됐으니 좋은 거 아냐? 게다가 "그릇"은 운명을 타고난 자만이 반응할 수밖에 없다는 건 알고 있죠? 그건 그 애들도 알고 있지 않은 것이에요. 제가 의지로 한 일. 하지만...칼에게 있어 그는 필요해요. 칼의 존재 의의가 그것이기 때문에...
만: 아, 그것보다 감사하다는 말을 안했죠. 구해주었는데?
그라후: ...
만: 저? 아니면 그를 위해? ....혹은... 자기자신을 위해?
(게브라의 전함이 발진된다)
오퍼레이터: 제일, 제이 게이트의 경계선을 이용하여 아크비로 가는 최단 루트를 취합니다.
람사스: 음.
오퍼레이터: 게르비나님(ゲルビナ)으로부터 입전. 도미니아님은 하이샤오(ハイシャオ)로 회수. 저희들보다 먼저 전이한 비행전함을 추격한다는 것입니다.
(화면전환)
노인: 제멋대로 일을...람사스의 임무는 이그니스에 잠든"아니마의 그릇"의 발굴과 라무즈의 감시일 뿐인데. 그걸...
노인: "아니마의 그릇"이라면 언제라도 회수할 수 있어. 그것보다 이전한 배에는 "내석"이 타고있다는 것이 판명되었어. 람사스는 그걸 쫓는 것이겠지?
노인: ...트라우마(トラウマ), 인가.
노인: 아니, 이 경우는, 니그레토(ニグレト)...음성외부작용이지...
노인: 「메모리큐브」에서 얻은 정보에 의하면 "내석"의 주변에는 "아니무스(アニムス)"가 될 수 있는 원자를 가진 자가 다수 존재한 것 같아.
노인: M계획대상자 《스파라디(スファラディ)》는 없는가?
노인: 그래..
노인: 우연인가.
노인: 아니, 그렇게 보긴 십하지. "내석"에게 끌어당겨진 것인가...
노인: 500년전과 같은 양상을 띄게 된건데.
노인: 그 남자가 그런 모양이 되도록 유도한 가능성도 없지는 않지.
노인: 전이전에는 아크비...다무즈의 근처군.
노인: 아크비라면 카렐렌이 향할거야.
노인: 카렐렌? 직접? 무슨 일로?
노인: 보시는 바와 같이. 400년의 걸쳐 내려온, 내석이 계속 찾고 있던 제보임(ゼボイム)의 유산 때문이지.
노인: 유산...이라고 하는 건, 이전에 내석이 이야기했던 기술인가?
천제: 그렇다. 분자공학_나노 테크놀로지(ナノテクノロジ)창세의 땅, 제보임 문명의 수도가 아크비의 바다 속에 잠들어있는거다.
천제: 19년 사이, 그 존재는 「교회」에 의해 감춰지고 있지만.
노인: 괜찮은가? 카인(カイン)?
천제카인: 아..아직 괜찮지.
노인: 19년...꼭 아크비의 대지변동의 일과 일치하는군...
노인: 정말.
노인: 하지만, 이해되지 않아. 그 기술, 그다지 중요하다고는 생각하지 않는데...
노인: 내석과 라무즈. 너무 형편없이 되지게 하는지 어떨지는 생각하지 않아.
노인: 그에게는 무엇 생각하고 있는지 이해하지 못하는 점이 있으니.
카인: 어쨌. 이 일은 내가 책임을 지겠다. 그런데...너희들..."없앨 작정"인 것이냐?
노인: 뭐, 우연이야.
노인: 장소가 이그니스야. 개연(蓋然)이라고도 말하지.
노인: 게다가 그 정도로 없어질 거라고는 생각되지 않아.
노인: 숙청, 그런 것도 실패로 끝났다. 이제부터는 놔두지.
노인: "아니무스"가 모이고 있다면 상황변화이지.
노인: 음.
노인: 카인. 왜 거기까지 구애받지? 우리들에게 있어서 아무런 이득이 없는 "내석"에게...
노인: 독이 되는 건 있어도 약이 되는 건 없을거야.
노인: "아넨에루베(アネンエルベ)"... 아직도 믿고 있다는 건 아니겠지?
노인: 그런 건 환상이야. 이상에 지나지 않아.
노인: 결과는...이 모습. 보는대로야.
노인: 아니면...망각의 저편에 사라진 "상(想)"에서 인가?
카인: ...
노인: 카인, 우리가 "신" 인거야
.

아마가 이 정도까지 해낼 줄이야

성질 좀 죽여라 발트!

우리가 신???

## 해상도시 다무즈

발트의 공격을 받고 어디론가 불시착한 에리와 페이. 에리는 덜컥거리는 곳을 조사해서 페이와 만나고 페이가 다행이 2일분의 음식이 남아있다고 하며...페이는 자신의 일행을 걱정한다.

이때 유그도라실에서는 리코와 하마, 시탄이 목숨을 구하게 되고 시탄은 리코와 함께 함교로 가서 발트를 만난다. 발트는 자신이 공격해서 미안하다고 하고 리코는 발트와 다툼을 하게 된다. 다시 상황은 에리와 페이로 바뀌고 에리는 여러 가지 심각한 생각을 하지만 페이는 한가하게 고기나 잡고 있다. 그런 페이를 에리는 이해하지 못하지만 페이는 죽지않기 위해 어쩔 수 없는 것이라고 한다. 그런 둘의 시야에 세바트가 들어오고 에리는 원래 세바트는 아크비 상공을 떠다니는 나라로 자신들 소라리스의 손이 뻗치지 않는 나라라고 한다. 이 시각에 발트는 시탄과 리코에게 미안하다는 예의를 표하기 위해 기어샵에서 시탄을, 기어독에서 리코를 만나 사과를 한다.

어느 사이 밤이 깊어가고 페이와 에리는 계속 같은 장소로 자신들이 흘러들어가는 것을 보고 페이는 자신의 처지와 똑같다고 생각하고 그런 페이를 에리가 위로해준다. 아침이 밝고 페이는 어제 에리에게서 얻은 음식으로 고생을 한다. 하지만 둘의 사랑은 계속 깊어만 가는데..

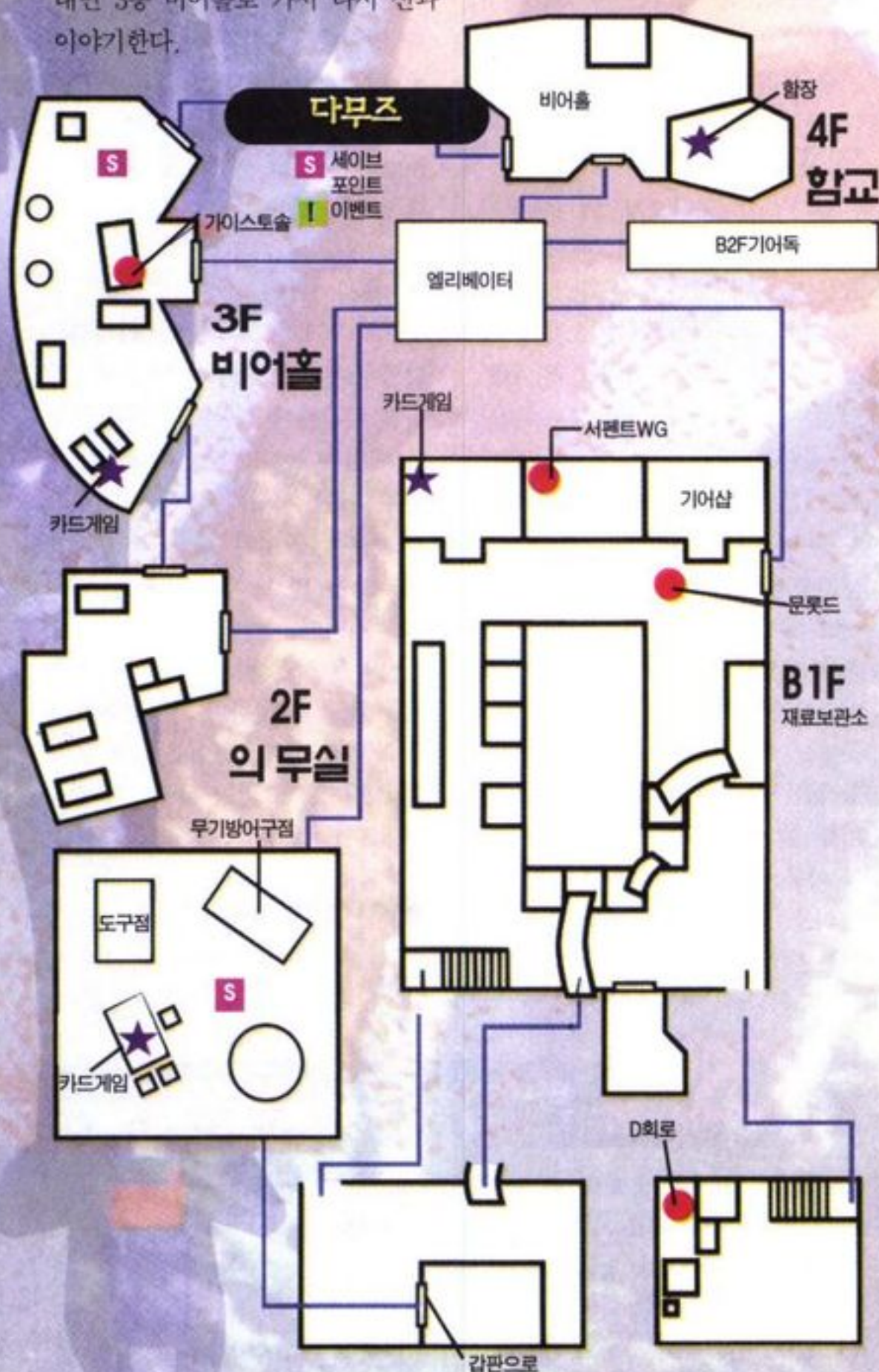
세바트

리코
「……。
なんだ、さっきからゴチャゴチャと
うるせぇな。♥

발트가 잠이 들었니

비어홀에서 선장과 대화를 하면 자신들은 크레인으로 바다 속에 있는 보물들을 발굴해서 살아간다고 한다. 이것을 자신들은 살베지(サルベージ)라고 부른다고 한다. 이번에는 큰일을 하나 맡았는데 그 일은 교회에서 청탁받은 살베지 계획. 그럼 교회는 무엇을 발굴해 내려는 것일까? 이때 게브라의 도미니아와 게르비나가 유그도라실을 공격하고 이 공격의 충격이 다무즈에도 전해진다. 페이와 에리는 그것이 잠수함이라는 말을 듣고 망원경으로 공격받는 것이 유그도라실이란 것을 알게 된다. 페이와 지하

.바다의 미아가 된 페이와 에리 앞에 해상도시 다무즈가 보이고 다무즈의 선장에 의해 구조되게 된다. 페이와 에리는 선장을 만나러 4층 함교로 간다. 선장은 바다의 남자로서 페이와 에리를 구해준 것이라고 하면서 자신이 바다의 남자란 것을 굉장히 강조한다. 선장과 대화를 끝내면 3층 비어홀로 가서 다시 선과 이야기한다.

다무즈
S 세이브 포인트
I 이벤트
비어홀
함장
4F 함교
B2F기어독
엘리베이터
가이스토솔
3F 비어홀
카드게임
카드게임
서펜트WG
기어샵
문룻드
B1F 재료보관소
2F 의 무실
무기방어구점
도구점
카드게임
D회로
갑판으로

## BOSS 하이샤오(ハイシャオ)

전투가 시작되면 전체공격을 해온다. 이 공격은 매우 강렬하니 주의하자. 레벨1의 필살기를 3발정도 맞으면 이벤트가 발생하며 전투가 종료된다. HP 2800

海からの物資引き上げを

바다의 남자!!!

ま、バルトミサイルの
誤爆を最優先させちまった
ばっかりに、爆撃程度の誤認も
個回しにした俺のせいなん

세바트리니...

1층에서 기어를 탄 후 갑판으로 나와 유그도라실로 간다. 시탄은 적이 잠수함이기 때문에 자신들은 싸울 수가 없다고 하고 에리와 페이에게 부탁을 하게 된다. 이런 에리 앞에 도미니아가 나타나고 에리를 비난한다.

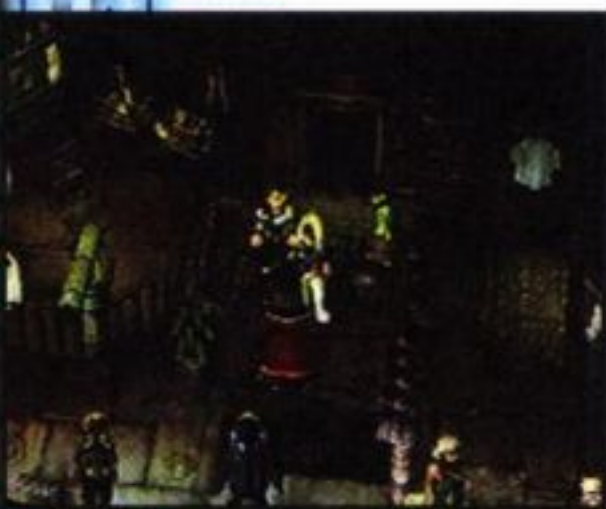
전투가 끝나면 시굴드가 유그도라실에서 어뢰를 투하한다. 하지만 도미니아는 에리만은 데려가겠다고 하면 에리를 끌고 사라진다.

### 만의 책략

전투가 끝나면 유그도라실 2세는 다무즈에 정박하게 된다. 다무즈에 도착하면 발트는 유그도라실2세는 새로운 무기인 어뢰나 미사일을 추가하였고 바다를 항해할 수도 있다고 말한다. 페이는 세바트의 것이 아닌가 하는 시탄의 말을 듣고 고민을 하는데...

이제 발트와 페이는 다무즈의 함교로 올라가고, 올라가는 도중 발트는 마루를 전투에 끌여들인 것에 대해 회의를 한다. 또한 시탄이 니산을 공격할 것에 대비해 니산에도 이야기를 해 놓았다고 한다. 함교에 도착하면 함장과 대화를 하자. 함장과 대화도중 마루가 함교에 올라와서 발트가 고리아테에 미사일을 쏜 사실을 이야기하고 발트는 페이에게 면목이 없다고 한다.

다무즈의 함장은 발트와 바다의 남자라는 것에 대해 마음이 맞아 비어홀로 발트와 사라지지만...페이의 마음속은 에리에 대한 걱정뿐이다. 하지만 마루는 발트가 자신이 구해준 것처럼 페이가 에리를 구해줄 거라고 하는데...

**도미니아: 아직도 그런 변명을 늘어 놓는 거야!**
**에리: 난 틀린 이야기는 말하지 않아!**
**도미니아: 이 이상, 그런 대답은 통하지 않아. 너의 반역행위는 명백해! 이곳에서 처리해주지!**
**만: 그만해주십시오.**
**만: 괜찮나?**
**도미니아: 만! 너 어떨 작정이야! 그 년은 역적이야!**
**만: 어떠한 이유가 있더라 해도, 람사스 각하의 함내에서는 그런 행위는 용서하지 않습니다. 게다가 하이샤오와 비에르제의 교전기록을 보니 먼저 공격을 건 것은 너 아닌가? 어떠한 확인도 하지 않고 일방적으로 공격을 받는 것은 그녀에게 있어서도 방어해야 했지. 제일, 너는 그때 게르비나의 지휘에 있을 터. 이번 일은 그녀의 지시를 따른 것입니까?**
**도미니아: ...**
**만: 작전수행시에 지휘자의 판단 없이 한 사관을 역적으로 몰아 처분하는 일은 용서하지 않습니다. 예컨대, 같은 에레멘츠에 있더라도. 게다가... 너는 소위에 모습에 구애받아, 말하자면 "자신의 사심에서 나온 일"...를 했습니까?**
**도미니아: 뭐! 내가 그런 일에...**
**만: 그렇게 하자면, 그녀에게 배신행위가 있었는지 없었는지는 판단하기**

마음이 통한 바다의 남자들

**힘든 것입니다. 사실여부를 확실히 밝히기 위해서도 이후, 소위는 제가 데려갑니다. 괜찮을까?**
**도미니아: 네! 무슨 권리로!?**
**만: 자, 가십시다.**
**도미니아: …뭐…뭐야? 저 눈…**
**만: …아, 그런 일이었구나**
**에리: …**
**만: 다른 데도 알려야 할 게 있으니 잠시 여기서 자랑 있죠.**
**에리: 알고 있습니다.**
**만: 걱정하지 않아도 괜찮아. 뒷일은 나에게 맡겨. 지금은 표류의 피로를 푸세요.**
**만: 넘치는 수면 같은 벽색(碧色)…**
**에리: 저, 저…**
**만: 너의 눈, 정말 아름다워.**
**에리: 예?**
**만: 이것이 하이샤오와 적기 어간의 교전기록입니다.**
**람사스: !! 이건…**
**만: 틀림없죠. 현재는 다무즈 홋승 그 근해에 있을 터.**
**람사스: 진로 변경! 지금부터 다무즈로…**
**만: 잠깐만. 그들의 모함 유그도라실에는 잠수함으로서의 기능도 있는 상태. 잠행 능력만을 보자면 하이샤오보다 한 수위. 추격해도 바다 속으로 잠수해 버리면 무산됩니다. 우선 그 기능을 잃어버리게 한 후라도 늦지는 않습니다. 이미 손을 써놨습니다.**
**람사: 손을 써놔?**
**만: 예.**
**람사스: 알겠다. 너를 믿겠다.**
**만: 감사합니다.**

만은 에리에게 손을 쓴 것일까? 람사스는 도미니아와 무슨 일이 있었냐고 하고 만은 그냥 좀 일이 있었다고 한다. 그리고 람사스의 전함에서 에리가 나온다.

## 기관 폭주

페이는 시굴드와 이야기를 하고 시굴드는 두목에게 데려가 달라고 한다. 발트는 비어홀에 있으니 비어홀로 가자. 비어홀에서는 발트와 함장이 멋들어지게 어울리고 있었다. 이때 선원이 들어와 에리가 나타났다고 하면 모두 함교로 간다. 조금 후에 에리가 들어오지만 뭔가 이상한 느낌이 든다. 에리는 유그도라실에 대한 이야기를 묻고 잠시 쉬어야겠다면 유그도라실로 가버린다. 에리가 가버린 후 발트는 그녀가 왠지 자신들을 배신할 것 같다는 느낌이 든다고 한다. 이제 에리를 찾으러 유그도라실의 의무실로 가보자. 의무실에서는 에리가 없는 상태였고 기관실에 가본다.

기관실에 들어가면 에리의 이벤트가 발생한다. 에리는 기관실에 있는 사람을 함장이 부른다는 말로 가버리게 만들고 기관을 폭주시킨다. 에리는 만에게 최면을 당한 것이었다. 에리는 쓰러지게 되고 그때 페이와 발트가 나타난다. 페이는 에리가 상태를 걱정하지만 발트는 역시 자기 생각이 맞았다는 이야기만 할뿐이다. 이때 시탄이 나타나 기관의 폭주를 멈추게 한다.

아무래도 수리를 하려면 시간이 많이 걸린다고 하는데… 페이는 에리를 데리고 의무실로 향하고 에리는 자신이 한 일을 전혀 기억하지 못한다. 에리와 이야기를 하면 시굴드가 적이 쳐들어 온다는 것을 알린다. 이렇게 된 책임은 모두 자신의 탓이라며 출격을 하려는 에리. 시탄은 에리를 믿지만 만약 배신하면 쏘아버리겠다고 한다. 에리는 모든 것을 이해하고 출격을 결정한다.

브레드갓슈를 쓰러뜨린 페이 일행. 하지만 아직도 공격이 끊이질 않는다는 것을 알아차린다. 적의 공격은 물 속에서도 이루어진다는 것을 알아차린 일행. 하지만 유그도라실은 폭주로 인해 잠수할 수 없는 상태. 결국 할 수 없이 페이가 전투에 임하러 물 속으로 들어간다.

**람사스: 저것이냐? 만?**
**만: 예, 중앙의 검은 기체입니다.**
**람사스: 알았다. 찾았다! 나의 숙적!**
**페이: 욱, 너는…**
**람사스: …기체가 틀려. 너, "그 기체"는 어떻게 한 것이냐!**
**페이: 무슨 말이냐?**
**람사스: 뭐 좋다. 어차피 너를 제거시키지 않는 한, 나에게 빛은 없으니까!!**

전투가 끝나면 람사스는 페이만은 살려둘 수 없다며 페이를 집중공격하여 페이가 쓰러지게 된다. 이 모습을 본 에리는 자신의 에앗도(エアッド)로 공격을 하여 람사스를 물리친다.

## 에톤을 찾아라

람사스의 공격으로 의식불명이 된 페이. 의사는 교회본부에서 치료를 받아야 한다고 한다. 그러나 그 곳에 가기 위해서는 소개가 필요한데, 배 안에 교회에서 온 에톤(エトーン: 사령을 퇴치하는 사람)이 있다는 말을 듣고 발트와 에리는 에톤을 찾기 위해 갑판광장으로 향한다.

갑판광장에는 이미 마루가 에톤을 찾고 있는 중이다. 마루는 방금 에톤을 보았다는 이야기를 듣고 그때 어딘가에서 비명소리가 들린다. 그곳에는 한 여자아이가 두 사람에게 협박을 당하고 있었고 이들과 이야기를 할 때 누군가가 나타난다. 그의 이름은 제사이아(ジェサイア).

바로 소녀의 아버지이다. 제사이아는 에리의 옷을 보고 소라리스인

람사스의 발악

제시의 등장

이라고 생각하여 총을 겨눈다. 하지만 이때 시탄이 나타나 제사이아를 말린다. 시탄과 제사이아는 서로 아는 사이였던 것이다. 시탄은 에리가 여자아이를 구해주는 것뿐이었다는 것을 알려주고 제사이아는 오해를 푼다.

제사이아는 자신을 제시(ジェシ)라 부르라고 하고 프리메라가 말을 못한다는 것을 알려준다. 시탄은 제시에게 부인의 안부를 묻지만 제시는 돌아갔다고 이야기한다. 이때 어떤 사람이 에톤이 왔다고 알려준다. 일행의 앞에 나타난 에톤. 그는 바로 제시의 아들 비리(ビリー)이다.

사정을 들은 비리는 교회에 소개해줄 것을 약속한다. 이제 지하독으로 가서 유그도라실을 이용해 교회로 가자. (교회는 타무즈의 북쪽에 있다)

## 페이에게 생명을

교회에 도착한 일행, 비리를 따

### BOSS 브레드갓슈(ブレードガッシュ)

브레드갓슈는 속성을 지닌 에텔 공격에 대미지를 받으면 같은 속성의 에텔검으로 반격을 해온다. 에텔 공격의 사용은 피하고 통상공격과 필살기로 싸우자. HP 3000

## BOSS 하이샤오2(ハイシャオ2)

람사스의 반격기(水鏡の構え)를 조심해야 하는 것은 이미 알고 있을 것이다. 이때는 통상공격이나 필살기는 금물. 에텔공격은 반격하지 않으니 그 방법을 택하자. 수중에서 빠르기를 높여주는 D회로(D回路)가 있다면 장비해두는 것도 좋은 방법이다. HP 5000정도

라 의무실로 향한다. 그 와중에 베르네누(ベルネーヌ)가 나타나 비리의 아버지가 발굴현장에 나타나 형제들과 인부에게 상처를 입혔다고 하면서 비리를 비꼰다. 비리는 자신은 아버지와 아무런 상관이 없다고 하는데, 비리는 아버지를 미워하는 기색이 비친다. 비리를 따라서 의무실로 가는 일행 하지만 페이의 정신은 완전히 돌아오지 않는다.

에리는 죄책감을 가지지만 시탄은 에리가 람사스에게서 페이를 구한 것이라고 말한다. 이제 에리는 페이의 옆에 남아있기로 하고 일행은 교회를 둘러본다. 교회를 둘러보고 있으면 에리가 나타나 함께 의무실로 향한다. 의무실에 도착하면 페이의 치료가 모두 끝나게 되고 의사는 페이를 안정시키라는 말을 전한다. 에리는 비리에게 감사하다는 말을 전하려 하지만 비리는 그곳에 없었다. 의사의 말에 따르면 비리는 고아원에 돌아갔다고 한다. 일행은 페이를 배에 안치시키고 비리를 찾기로 한다. 유그도라실로 돌아온 일행은 페이를 의무실에 놓고 고아원으로 향한다(고아원은 교회남동쪽에 위치하고 있다)



제시가 교회의 일을 방해한다고?

### 고아원

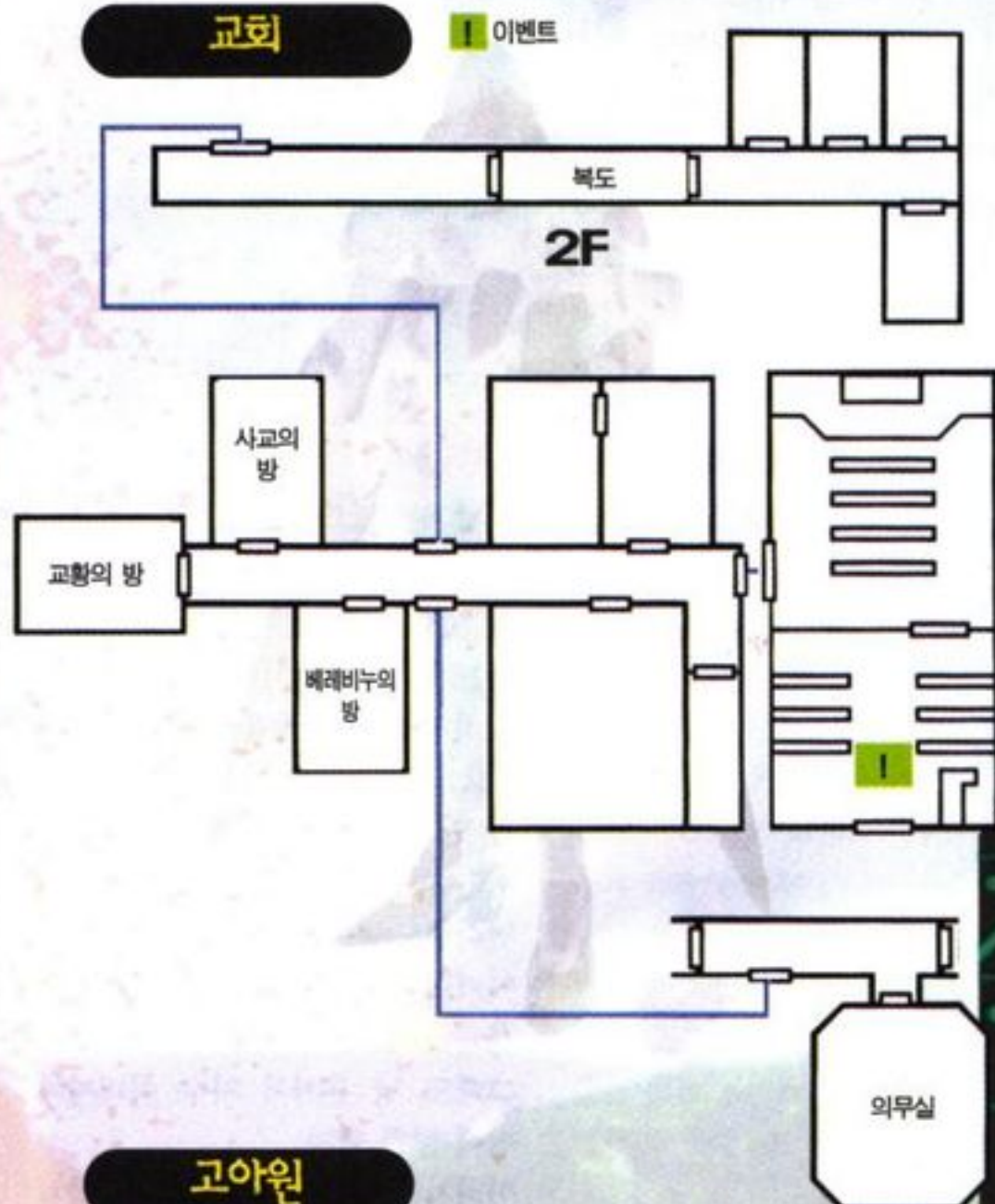
고아원에 도착한 일행은 비리에게 감사하다는 말을 전한다. 그때 시굴드가 들어와 배의 그림자가 레이더에 잡힌다고 한다. 배는 계속 남하중이라고 하는데... 갑자기 제시가 나타나서 시굴드를 알아보고 비리 역시 시굴드를 알아본다. 시굴드가 소라리스의 유겐트에서 후보생일 때 관리책임자가 제시였다고 한다. 제시와 시굴드는 재회의 기쁨을 나누기 위해서 사라진다.

비리도 어디론가 가버린다. 이제 브리페라가 있는 방으로 들어가자. 그곳에서 침대 위에 있는 아이와 대화하면 예전에 페이 일행이 만났었던 레드감이 그의 아버지인 것을 알게 된다.

그런데 레드감은 어떻게 그런 모습이 된 것일까? 이제 비리의 방옆에 있는 책장을 조사하자. 책장을 조사하면 비리가 나오고 곧이어 마을에 스톤(ストン)사교(司教)가 와서 비리에게 유령선의 사령을 퇴치해 달라고 부탁한다. 일행도 비리를 돕기로 한다. 이제 유그도라실로 돌아가자.

### 사령퇴치

유그도라실로 돌아온 일행. 일행은 회의실로 간다.

제시: 대단해. 이게 네가 돌아온 곳인가.
시굴드: 예, 뭐.
제시: 네가 간 후, 비리 녀석. 울었어.
시굴드: ...죄송합니다.
시탄: 소라리스를 떠난 때도 그랬었죠. 그때는 길이 거칠게.
시굴드: 특별히 그를 배신할 생각

은 아니었지만...
시탄: 그걸로 꽤 사람을 못 믿게 된 것 같습니다. 그럼 이런 이야기는 그만하고, 선배. 당신이 그냥 이 땅을 서성거리고 있다고 생각-앗, 여러분!

어머니라고 부르지도 말아요!

시탄과 시굴드, 그리고 제시는 아무래도 서로 잘 아는 사이 같다. 하지만 일행이 들어오려고 하자 더이상 대화를 하지 못한다. 시굴드와 이야기하면 제시는 떠나가고 시굴드는 술에 약해 쓰러지게 된다. 그리고 그날 밤 비리의 집에서는 제시가 술에 취해 들어오고 비리는 당신이 진짜 자신의 아버지라고 생각하지 않는다고 한다. 이런 비리에게 제시는 이번 일을 그만두는 게 좋을 거라는 충고한다.

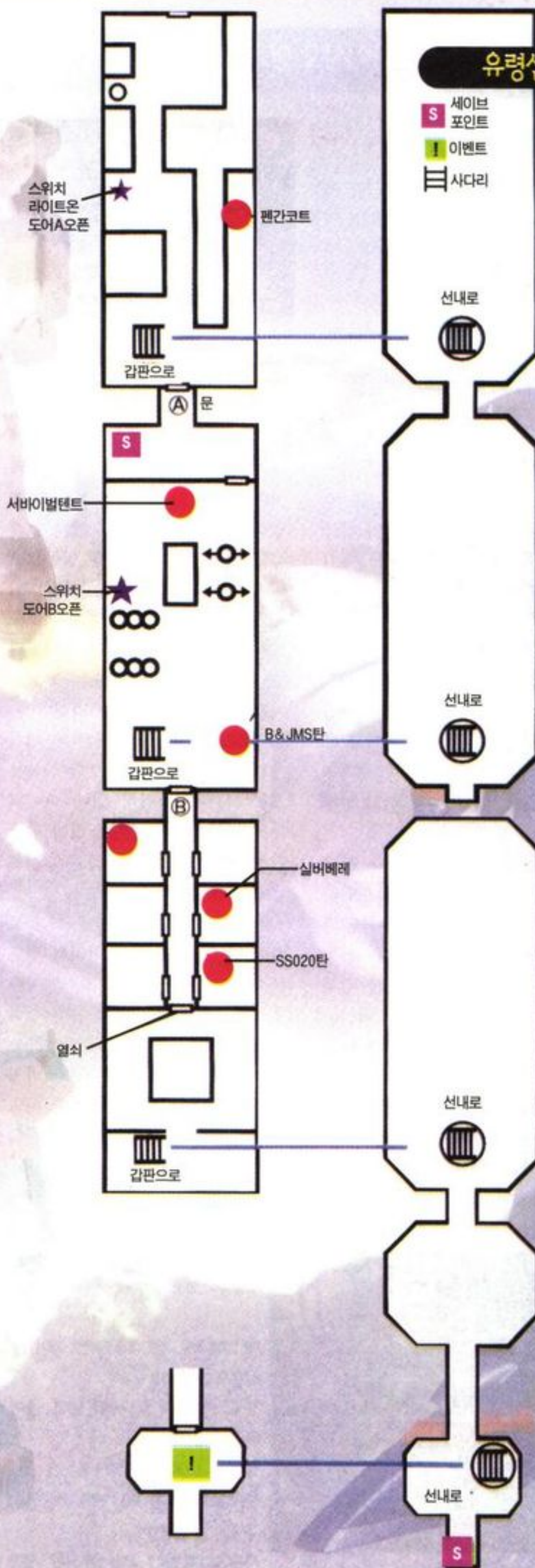
다음날 일행은 회의실로 가서 비리와 이야기한다. 비리의 장비는 총으로 보통 무기와는 좀 다르다. 총은 무기장비에서 방향키를 좌우로 전환하면 메뉴가 나오는데 핸드건, 에텔건, 빅건이 있다.

그 중에서 장비를 교환할 수 있는 것은 핸드건. 핸드건은 탄수의 제한이 있기 때문에 보충을 해주어야 한다. 에리는 비리가 에톤이란 것에 대해 의구심을 품고 비리는 옛날 이야기를 들려준다.

빌트: 아빠, 잠깐 사령(死靈)이란 것에 대해 말해 보지?
비리: 그래. 그들은 그냥 몬스터가 아니야. 그들 중에는 사람이상의 지식을 가진 녀석도 있다.

그것은 어느 때였을 것이야....잘 기억나질 않아.
옛날 일이었으니.
권총을 잡은 건 그때, 아버지에게서 배웠었다.
어느 날 그 아버지가 없게 되었다.
아버지는 우리들을 두고 나가셔서...
두 번 다시 돌아오시질 않았다.
어린 마음에도 큰 상처를 받게 되었다해도 울지는 않았다.
어머니와 프림(プリム)이 있기 때문에.
그래도 난 혼자서 자주 아버지에 방에 있곤 했지.
아버지의 총, 아버지의 체취. 남겨진 그런 것들에서 조금이라도 "아버지"를 느끼려고 했던 거야.
하지만 그 행복도 길지는 않았다...
12살 때 우리 집에 갑자기 사령들이 들어와서 어머니를 노렸었다.
왠지 녀석들은 집요하게 아버지의 행방을 물었지만 어머니는 순순히 입을 여시지 않았다.
지금까지도 귀에서 떠나질 않아.
어머니를 쏜 총소리가 꼭 세 발로...탄피가 떨어지는 소리까지 기억이 나. 그후에는 사령들이 울부짖고 누군가가 맥없이 쓰러지는 소리가 났다.
그 때, 우리들을 구해준 것은 스톤사교(司教)였다.
그 만남이 나의 운명을 변화하게 만들었다고 말해도 좋아.

나와 프리메라는 숨겨져 있던 그늘에서 생명을 건졌지만,
프리메라는 그 때부터 한마디도 하지 않게 되었다.
그때 신처럼 나타난 온화하고 강인하신 스토사교의 모습에 난 자신이 걸어가야 할 길을 본 것같은 기분이

유령선
S 세이브 포인트
! 이벤트
사다리
스위치 라이트온 도어A오픈
펜간코트
선내로
갑판으로
Ⓐ 문
서바이벌텐트
스위치 도어B오픈
B&JMS탄
Ⓑ
실버베레
SS020탄
열쇠

비리의 과거

**었다. 그 분처럼 누군가를 악의 구렁텅이에서 구하고 싶었다.**
**더이상 프림같이 불쌍한 아이를 만들지 않기 위해서라도 교회에서 수련을 하여 언젠가 스톤사교처럼 되려고 했지.**
**프림을 교회의 건설에 맡기고, 난 교회로 들어갔다.**
**거기서 몇 년이 흐르고...**
**교회에서 수련을 마친 난 애톤이 되었다.**
**고아원을 열기 위해 집으로 돌아왔을 때...**
**그가....아버지가 불쑥 돌아오셨다.**
**아버지는 큰 사고로 인해 인상이 변해버리셨다.**
**인상만이 아닌, 성격도 모습도, 완전히 변해버리셨다.**
**기억에 있는 아버지는, 차분하신 분이었는데...**
**아니...그것보다, 내가 아버지의 일을 확실히 기억하지 못하고 있었는지도...**
**그래서...아직 아버지라고는 생각하지 않는다.**
**하지만, 프림에게는 아버지가 필요한지, 실제로 따르고 있다.**
**나 자신도, 마음속으로는 아버지이길 바란다고 생각하고 있다.**

**그래서...난 그가 정말로 자신의 아버지인지 아직 믿어지지 않고 있다.**

비리는 혼자 남겨진 프림을 위해 자신을 팔아 그녀를 보살핀 슬픈 과거를 지닌 사람이었다.

이제 유그도라실을 타고 유령선에 가는 일행. 여기서는 비리가 무조건적으로 파티에 들어온다. 나머지 둘은 리코와 발트로 하자.

유령선에 도착하면 어두울 것이다. 가다 보면 스위치가 있는데 이것을 작동시켜서 불을 켜자. 계속 진행하다 보면 열리지 않는 문이 있는데 이 문은 대쉬로 문을 부딪히면 열리게 된다.

이제 함교로 올라가서 세이브를 한 후 사령과 전투를 하자. 보스는 전투 불능 공격을 하니 이곳에 오기 전에 전투 불능 회복약을 많이 사오는 것이 좋을 것이다.

브랏디는 죽으면서 형을 부른다. 비리는 무언가를 느끼고 고아원에 있는 아이들에게 신호를 보내고 고아원의 아이들은 렌마초(レンマーツォ)를 발진시킨다. 배의 밖으로 나오면 이상한 기분을 느끼고 비리는 아까 브랏디가 부른 형이란 게 아마 적일 것이라 하며 아까 신호를 보내 자신의 기어를 불러두었으니 안심하라고 한다. 이때 보스가 나타난다.

전투가 끝나면 비리는 감사를 표하고 교회에 일의 성공을 알리러 교회로 가자고 한다.

## 밝혀지는 교회의 진상

교회에 들어가면 많은 사람들이 쓰러져 있는 것을 발견하고 비리 아버지의 탄약을 보게 된다. 그럼 제시가 이런 짓을 한 것일까? 일행은 의무실로 향한다. 의무실에 가는 도중 암살부대(暗殺部隊)를 만나게 되니 준비를 하자. 의무실 쪽으로 가면 교황이 암살부대에게 죽는 이벤트를 볼 수 있을 것이다. 교황이 죽은 곳으로 가서 사람들을 구하고 엘리베이터를 이용해서 교회의 지하로 가자. 교회의 지하에 들어가게 되면 데이터 베이스실이 나오고 이 안에서 교회에 대한 진상을 알게 된다. 에리의 조사에 따르면 500년 전의 전쟁을 통해 지상인을 두려워하게 된 소라리스는 게이트라는 장벽을 이용해 자신들의 소라리스를 숨기고 지상인들을 구역으로 갈라놓은 후, 지상인들을 관리하는 교회라는 조직을 만든 것이라고 하고 이 교회는 소라리스의 가젤 법원이라고 불려지는 소라리스의 최고 통치기관이 관리하는 것. 즉, 교회라는 것은 소라리스의 하부조직인 것이라고 한다. 또 지상에서 발굴된 유적재원이나 생산물자를 교회를 통해 소라리스에 운반하고 노동력인 인간들까지 조달하였다고 하고 바로 이곳을 소라리스와 지상과의 교류가 이루어지는 것이라고 말한다.

이 이야기에 비리는 머릿속이 복잡하게 되고 시탄이 데이터 베이스의 정보를 보여주면 교회는 아크비의 지하에 있는 제보임(ゼボイム)의 문명을 발굴, 결론적으로 세계를 정복하려는 것이라는 말을 한다. 교회는 소라리스에 반란을 일으키려고 한 것이다. 소라리스는 이것을 눈치채고 교회를 공격, 지금과 같은 일이 벌어진 것이다. 하지만 아무리 말을 해도 비리는 믿지 않는다. 에리는 데이터베이스를 조사하니 아무래도 교회에는 세바토인이 잡혀있는 것 같다고 하면서 그 사람들을 구해서 유그도라실에 수용하라고 한다. 일행은 밖으로 나온다.

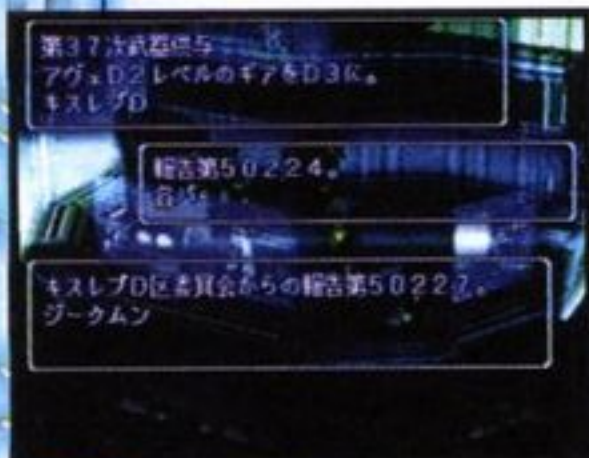
**비리 : ...난...아직 믿어지지가 않아. 「교회」가 이런 조직이었다니....지금까지 내가 믿었던 건 도대체 뭐였지?**
**?: 그래서 얘기했잖아? 넌 우리들과 있어야 한다고...**
**비리 : 베, 베르네느!?**
**베르네느 : 더럽혀졌군, 비리. 교회를 나와 아무런 신앙심도 가지지 않은 자들과 어울려서 정말 더럽혀진 자의 모습이 보이지 않게 됐군. 신앙으로 살아갔던 옛날의 네가 생각되지 않아. 우리들처럼 한다면 좋은데. 하지만 괜찮아. 내가 정화시켜주지. 넌 내안에 살아있어. 죽음으로써 나와 하나가 되자..**
**베르네느 : 뭐야!?**
**베르네느 : 네, 네놈은!**
**비리 : 아버지! 무슨 짓을 하는 거예요!**
**제시 : 이놈. 뭘 허둥대는 거야. 스탄탄(スタン弾)이야. 스탄탄. 잠시 잠들게 해주는 것 뿐이야. 그 정도, 발사음으로 판단해. 게다가, 이 녀석은 교회의 인간이 아니야. 봐!**
**비리 : 그 인(印)은!**
**제시 : 그렇다. 이 녀석은 소라리스의 공작원이다. 아마도, 스톤 밑에 있는 암살부대. 교회의 인간 모두를 소거해서 정보를 들었는데 딱 맞는 것 같**

## BOSS 거대웰스(巨大ウェルス)

웰스와의 전투에서는 우선 공격을 하지 말고 발트의 와일드 스마일을 4번 정도 사용하자.
그러면 웰스는 몸을 거대화시킬 것이다. 웰스는 처음에는 강력한 방어력을 가지지만 거대화하면 방어력이 아주 낮아져서 쉽게 이길 수 있다. 하지만 너무 거대화되면 공격력을 감당 못하게 되니 4번 정도만 사용하는 게 좋을 것이다. HP 7000

거대화시키자

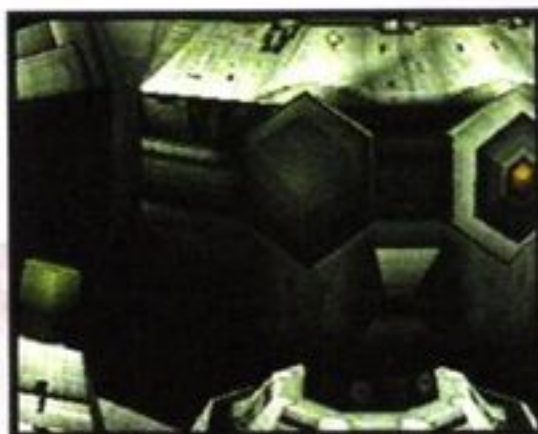
## BOSS 브랏디(ブラッディ)

브랏디는 마다라(マーダラー)라는 기술을 사용해서 처음 2턴에 걸쳐 아군을 한 방에 죽여버린다. 처음에는 아군의 회복을 중시하자. 비리의 특수능력 중에는 '여신의 엘(女神のエール)'라는 것이 있는데 이것은 아군의 스피드를 올려주는 것이므로 앞으로도 매우 유용하게 사용되는 기술일 것이다. AP를 모아서 연실로 승부하는 것이 좋다. HP 4242

교회의 진상

**군. 교회의 인간은 살베지게 회로 나간 자 이외 모두 죽은 것 같다.**
**비리: 베르네느 일행이 사교님의 암살부대!? 그럴 듯한 말이군요!**
**베르네느: 그래…우리들은 사교님의 하인. 타락한 성직자와 죄인에게 단죄를 내려 회개시키는 것이 우리들의 사명이다.**
**비리: 정말이야, 베르네느?**
**베르네느: 교황 같은 놈들은, 죽는 게 당연해. 소라리스에게서 받은 "교회로서의 책무"를 벗어 던지고 세계를 지배하려 한 욕망. 그런 욕망에 빠진 때부터 그들의 죽음은 결정되었었다. 그것만이 아니다. 고아, 난민을 구해…남들 눈에는 자선으로 보이겠지…하지만 여기에 있는 소년과 소년들은 교황이나 사교들이 자신의 욕망을 만족하기 위한 수단으로 사용되었지. 자신의 욕망에 빠진 것. 이것은 "성직자에게 있어서는 안될" 행위. 그런 더럽혀진 자들에게 신의 대변자로서의 자격은 없다. 그래서 우리들이 정화시켜 그 죄를 벗게 해준 것이다. 사교님의 지시로.**
**비리: 그것이 사실이라고 해도, 우리에게는 제멋대로 사람을 처벌할 권리는 없다! 심판은 신만이 내릴 수 있는 것. 그렇게 배우지 않았었나?**
**베르네누: 신이라고? 그런 게, 있다는 거지? 너도, 이미 알고 있지? 이 「교회」의 성립배경을. 어리석은 지상의 인간들을 관리하기 위한 것만으로 옛날에 소라리스에 의해 만들어진 조직. 그 교회는, 대중을 통솔하기 위한 것에 지나지 않지. 「교회」는 "신앙"과 "기술"이란 두 가지 단 과일을 이용해 지상세계의 정세를 조작해 온 거다. 조작된 어리석은 자들은 그런 줄도 모르고 전쟁을 되풀이해왔지. 그 전쟁으로 얻어진 "사람" 그리고 "병기"의 전투 데이터는 소라라스 본국으로 보내져… 지상세계의 통치를 위해서 일조하는 일에 해석되었다. 그렇게 해서 일어난 전쟁은 가지각색의 심리적인 불안을 만들었다. 하지만 신에게의 신앙…중화제란 것에 의해서 치료될 수 있었다. 시스템으로 하자면 좋게 할 수 있었지. 하지만 관리자의 적성은 최저였지. 그런데도 너는 신앙심 깊은 신의 하인을 연기하고 있으면 언젠가는 꼭 위대한 신이 응답해줄 것이라고 생각하고 있는 거냐? 그런 것은 "처음부터 없었다"지. 게다가 넌 아직 알고있지 않은 것 같지만…넌 우리들과 같이 "죄인을 단죄시키고 있어"었지.**
**비리: 내가 단죄를 내렸다고?**
**베르네느: 그래. 네가 맨날 그 손으로 했던…**
**?: 제 지복(至福)의 즐거움을 뺏으려는 생각입니까? 베르네누군.**

이때 갑자기 스톤사교가 나타나 베르네누를 죽인다. 베르네누가 말하려 했던 것은 무엇일까?

베르네누는 소라리스에서 파견된 지상의 숙청관으로 교회의 모반을 지켜보며 "처분하는 자" 에톤을 만들어 교회내의 조직을 만든 것이었다. 이 에톤은 사령〈웰스〉를 처리하는 것이 표면적인 목적이지만 원래는 추락한 교회의 인간을 감시하고 처분하는 것이었다. 베르네느

비리가 한 일들이.

도망가는 스톤

처럼. 그리고 스톤은 비리에게 또 다른 역할이 있다고 하는데 그것은 사령〈웰스〉의 정화에 관한 것이었다. 그것은 소라리스의 지배시스템의 한 가지로 비리가 한 행위는… 하지만 그 순간 제시가 나타나서 스톤과 이야기를 한다. 제시와 스톤사이에는 뭔가 원한 같은 게 담겨져 있는 듯 하였다. 이제 스톤은 도망가고 암살부대와 전투를 가진 후 스톤의 뒤를 따라가면 거대 기어를 타고 도망간다.

## 다무즈

일행들은 모두 유도그라실로 돌아오고 다무즈로 가서 보급을 하려 하는데, 순간 하늘에서 거대한 물체가 나타나서 다무즈를 공격한다.

**노인: 주어진 임무만을 했으면 좋았을걸 무리한 욕망을 가져.**
**노인: 제멋대로인 교의, 신앙…문제야.**
**노인: 광신자에게 감화(感化)된 조직은 쓸모없어.**
**노인: 인간에게 놓여진 주변환경을 바라는 것은 평범해.**
**노인: 하지만 지나치는 건 여전히 같아. 훈계가 필요해.**
**노인: 무엇보다 없어져 버리는 운명에 놓인 조직. 어떻게 되어도 상관없어.**
**노인: 존속된 곳에서 얻어진 것은 없어.**
**노인: 아주 빨리, 충분히 그 역할은 이루어졌어. 현재 "가지의 처분"이다.**
**노인: 아크비의 처리는 스타인이 지휘하고 있다.**
**노인: "인녹(因緣의 處理)"도 같이.**
**노인: 그것도 지금 한 번에 끝나지 않는가?**
**노인: 그렇다해도, 카렐렌….이상한 일이다. 겨우 분자기계. 무엇을 그 정도로 서두는지.**
**노인: "사람"도 "기계"도 우리들에게 있어서는 같은데.**
**노인: 그래. 뭐든지 같은데.**

이때 적의 사령관 카렐렌은 부서진 다무즈의 회수에 웰즈를 사용한다. 그리고 제보임 문명으로 들어가려 하며 500년동안 찾은 물건을 발견했는지 매우 즐거워한다.

다무즈에서는 웰스의 공격으로 위험에 빠지게 되고 페이 일행은 다무즈를 구하기 위해 서둘러 다무즈로 향한다. 다무즈의 선장과 이야기를 하면 교회가 발굴하고 있었던 제보임의 문명에 대한 이야기를 듣는다. 일행은 유그도라실를 타고 발굴현장으로 (발굴현장은 다무즈의 북쪽에 위치한 섬이다) 향한다.

## 제보임의 유적으로

가렐렌이 찾는 것은?

**만: 눈치채고 있죠? 그의 기어가 다시 눈을 뜨려고 하고 있어요…곧바로 그 자신도 눈을 뜨겠죠. 그의 동료는 제보임으로 향했어요. 4천년동안, 닫혀져 있던 땅. 거기에 뭐가 있는지는 당신들이 더 잘 알고 있겠죠? 아마 그는 누구에게도 넘겨주려고 하지 않을거예요. 하지만, 나나 당신에 있어서 필요한 물건이죠. 알겠죠?**
**만: …그러니까, 부탁해요.**

지하 발굴현장으로 가면 고대 도시가 보인다. 지하 5층으로 가면 처음에는 문이 열리지 않는다. 그러면 지하 4층으로 가서 단말기를 조사하면 된다. 다시 지하 5층에 도착하여 왼쪽 방으로 들어가 컴퓨터를 만지면 옆방에 생명체가 나타난다. 이제 그 방으로 들어가자.

**리코: 뭐야? 이건? 우리들 아인도 이런 속도로는 재생되지 않아.**

XENOGEARS

만괴 그라후의 사이가 심상치 않다

시탄: 아무래도 이 소녀는 이 리액터(リアクタ)안에서 만들어진 인조생명체인 것 같습니다. 아마도 옆에 있는 조작실의 데이터 베이스의 수열(數列)에 기본으로 리액터안에서 재형성된 거겠죠...아마 이 아이는...
스톤: ...부자 스케일의 자건기계(自健機械). 즉, 나노머신(ナノマシン)이라고 불려지는 것의 군체(群體)입니다.
스톤: 그 나노머신의 군체는 빌려 가겠습니다. 그건 우리들 사람의 멍에를 벗어나 신의 아래에 이끌어진 중요한 존재(팩터(ファクタ))의 한 개이니.
스톤: 그럼 부탁합니다.

갑작스레 나타난 스톤은 나노머신의 군체인 여자아이를 데려가고 토로네와 세라피타와 전투를 벌인다.

토로네와 세라피타를 물리친 일행은 스톤을 뒤쫓는다. 이때 의무실에 누워있는 페이에게 목소리가 들린다.

...대지에 얽매인
저주받은 생명...
...그 "멍에"를 억지로
벗기 위한 혼의 기(器)여...
...이 아이를...
...넘겨 줄 수는...

...없...지...
..! ...! ,...! ...!
그만둬!
흐흐흐흐...흐흐흐흐
간호원: 어라? 페이씨?

일행은 다리 위에서 스톤을 따라잡고 순간 돌려달라는 말과 함께 사막에서 보았던 기어와 누군가가 나타난다.

## BOSS 토로네&세라피타(トロネ&セラフィータ)

토로네와 세라피타는 전투가 시작하자마자 한 번씩 전체마법을 쓴다. 한 명정도는 회복에 신경을 써야할 것이다. 토로네의 약점은 땅의 속성을 가진 에텔 공격, 세라피타의 약점은 물의 속성을 가진 에텔 공격이다. 이 점을 노려서 공격하면 그리 어렵지 않다. HP 2500, 200

?: 후후..크쿡쿡쿡...하하하하하하!!!
그건 "나의" 것이다. 돌려줘!
스톤
: 뭐, 뭡니까!!! 다, 다, 당신은!!!
? 너희들에게는, 과분한 장난감이야. 그러니까 돌려줘 그건 "나의" 것이다...
리코: 도대체 누구냐!! 너? 이름을 말해!!
?: 이름 같은 건 어찌되었든 좋다... 그래도...굳이 말한다면...이드(イド)...
이드: !!...너..냐...
스톤: 지, 지금입니다!! 빨리 카렐렌님에게...
와이즈맨: 이 녀석은 내가 붙잡고 있겠다! 빨리, 따라가!!
시탄: 그 목소리는...와이즈맨! ...가겠습니다!! 자 여러분! 서두르죠!
이드: 흥, 상당히 빠른데...그래, 그녀, 인

페이는 사라졌다

가...좋아. 오늘의 "장난감"은 너라도...
와이즈맨: 으? 으윽....
이드: 후후후, 크크큭큭. 흥.

### 스톤의 본색

와이즈맨의 도움으로 이드의 손을 빠져나온 일행. 빠르게 스톤을 따라가지만 이미 소라리스의 손에 넘어가 버리게 된다. 유그도라실에 들어오면 시굴드가 페이가 의무실에서 갑자기 사라져 버렸다고 하고 벨톨이 있는 기어독으로 가면 페이를 만나게 된다. 페이는 정신을 차려보니 자신이 콕피트안에 있었다고 한다. 여기서 생각을 해보면 이드가 페이와 무슨 상관이 있다는 것을 느낄 수 있다. 대화도중 스톤이 대형기어를 타고 나타난다. 스톤 앞에 그라후가 나타나고 그라후는 다시 스톤에게 힘을 준다.

에리: 아, 안돼. 전혀 통하지 않아.
시탄: ...뭔가 장벽이 쳐져있는 것 같습니다. 아마도 패배의 감정...증악(憎惡)의 감정을 에텔로 변환시켜 장벽으로 하고 있는 것 같습니다만...이쪽도 뭔가 강력한 위치의 힘을 에텔

이드의 등장

## BOSS 이드(イド)

어쨌든 강하다. 하지만 생각하는 것보다 그렇게 강하지는 않을 것이다. 아무래도 회복하는 비리나 공격을 하는 캐릭터를 잘 편성해서 한 사람은 회복을 계속해주는 게 수월할 것이다.
회피율이 높기 때문에 연살로 상대하는 게 수월하다. HP 3000

와이즈맨의 도움

로 변환시켜 대응한다면...
스톤: 후후...괴롭습니까? 제사이어의 아들!! 4년 전, 내가 너를 가만 놔둔 것은 너의 아버지와 나의 옛 우정의 표시였다. 함께 게브라의 사령관 자리를 다투었던 제사이아와의 증오투성이인 우정말이다! 사랑했었던 라켈(ラケル)을 짐승같이 빼앗아, 내가 그렇게 바랬던 게브라 최고의 자리까지도 팽개쳐버린 채, 소라리스에서 모습을 감춘 제사이아!!
스톤: 4년 전 겨우 발견한 그곳에는 이미 그의 모습은 없고. 내석에게 더럽혀진 라켈과...더럽혀짐의 증명...너와 네 동생이...
스톤: 나는 가여운 라켈을 카렐렌님의 웰즈로 구해주었다...
비리: 네, 네가, 어머니를...그것도, 사령을 이용해서...!!
스톤: 아아, 그래요, 좋은 것을 알려주죠, 비리. 당신이 지금까지 죽인 사령은 모두 「교회」가 선택해서 카렐렌님이 변환을 해주신 보통사람!! 당신은 사람을 죽인 것입니다!! 하하하...사악한 아버지에 어울리는 사악한 아들아닙니까! 하하하하하하하하!
스톤: 자, 저에게 회개하시죠! 그리고 그 죄를 달게 받는 것입니다.
제시: 아니, 네가 후회할 것은 하나도 없다! 비리!
비리 ...!?
제시: 라켈과 네가 사랑했었다고? 변함없이 감상주의로 자기보호 본능에 강한 내석이군!!
스톤: !!!...이, 이 목소리는...!!
제시: 이 승부, 내가 끝내주겠다!! 이걸 사용해! 비리!! 이거라면 내석의 장벽을 부술 수 있어!!
시탄: 아, 저것은 반트라인(バントライン)...파일럿이 직접 탄두에 올라타서, 그 에테르건 기어라면, 틀림없이 스톤의 증오와 패배의 감정으로 만들어진 힘을 부술 수 있다! ...하, 하지만...
(전투 돌입)
제시: 비리, 내 기어와 네 기어의 합체공격이라면 장벽을 뚫을 수 있어. 너의 어깨를 좀 빌릴테니 잘 노려라.
제시: 슬슬 끝내볼까. 스타인(スタイン). 하지만, 네가 죽는다해도 라켈은 못 만난다! 왜냐하면 네가 가는 곳은 지옥일테니!
시탄: 역시! 제사이아 선배는 저걸 사용할 작정입니다! 멈추지 않으면! 들립니까, 비리! 비리!? ...틀렸다, 반응이 없어!!
제시: 비리, 이미 알았겠지? 스타인의 가르침은 속임수이다. 만들어진 신앙 같은 건 세계나 사람의 마음을 보상하기 위해 나온 시스템이다. 하지만 진짜 신이나 신앙은 타인에게서 받는 것이 아니잖아? 자기 자신의 안에서 발견하는 것이야. 말할 수 있는 것, 표현되는 것, 그것은 신이 아니지 않아? "신은 전해지지 않는 것"이야.
제시: 내가 어린 너에게 총을 가르친 것은 사람을 구하기 위해서야. 너는 총이 사람을 죽이는 도구라고 말했지만 아니야. 「총」이 사람을 죽이는 게 아니야.「사람」이 사람을 죽이는 거지. 네가 죽인 사령들의 표정을 본 적 있어? 사령화된다는 것은 말할 수 없을 정도로 고통스러운 것이야. 그 고통을 잊기 위해, 사람의 피를 구하고, 싸운다. 하지만 그것으로 정말로 마음의 고통을 잊는 것은 가능하지 않아. 고통에서 구해지기 위한 단 한가지 방법, 그건 소멸하는 거야. 너에게 죽은 사령들은 모두 편안한 눈을 하고 있었지? 너의 총은 사령화되어 버린 사람들을 구한 거야. 아무나 할 수 있는 게 아니야. 그걸 할 수 있는 너의 신앙심은 가짜가 아니야. 신은 네 자신의 안에 있는 거야.
비리: 아버지...
제시: 좋아, 지금이다! 비리!
(장벽이 사라진다)
시탄: 늦었구나! 비리! 그건 탑승자를 인간 탄환으로 해서 쏘는 병기입니다!
비리: 뭐라고!? 그, 그럼, 아버지는... 제, 제길!!

늦어버렸다

## BOSS 알칸셀(アルカンシェル)

알칸셀과 전투가 시작되면 공격이 통하지 않으니 무조건 방어를 하던지 연료를 채우던지 하자. 이벤트가 지나면 공격이 통하는데 보스는 한계질량(限界質量)이라는 기술로 HP를 반으로 감소시키는 무시무시한 기술을 지니고 있다. 이 기술을 조심하고 각인(刻印)공격은 교회근처에서 등장하는 에톤으로부터 얻는 각인장비로 대미지를 반으로 줄일 수 있으니 참고하자. HP 10500

알카셀을 물리치면 비리는 아버지에게 보낸다는 총을 3발 쏘지만 제시는 다시 나타난다. 제시를 본 프림은 아버지라고 말을 하고...제시와 모두는 회의실로 향하고 제시는 카렐렌이 추진하는 M계획(マラーク計劃)에 대해 말해준다. 이 계획에 의해 많은 사람들이 교회에 의해 소라리스에 실험체로 끌려가게 된 것이고 그 실험체가 바로 웰스였던 것이다. 그 계획에 중심이 되었던 과학자는 그 진상을 실은 기어와 딸과 탈출하게 되었는데. 제시는 거기까지만 안다고 한다. 제시는 그것을 알았기 때문에 라켈과 비리를 데리고 지상에 숨어버린 것이었고 그 과학자와 딸의 행방을 찾고 있다고 한다. 그 과학자와 딸은 세바트에 있는 것 같은데 연락할 방법이 없고, 세바트는 소라리스의 손이 닿지 않는 강인한 장벽으로 둘러 쌓인 곳. 제시는 어떻게 해야 할 지를 몰라서 고민하는데 그때, 페이와 세바트의 공작원이 들어온다. 과학자의 이름은 니코라(ニコラ). 그리고 그의 딸 이름은 (マリア). 그녀 역시 붙잡혀있었던 몸이라 세바트와 연락을 할 방법이 없다고 한다. 그러나 그녀가 생각한 것은 바벨탑(バベルタワー). 그곳은 원래 세바트가 있던 곳이므로 그곳에 가면 갈 수 있을 지도 모르겠다고 한다. 그렇지만 시탄은 바벨탑이 교회에게 봉인되어 있던 곳이라서 파괴되어 있을 지도 모른다고 하지만 지금의 상황에서는 가보는 수밖에 없다고 하고 바벨탑으로 향하기로 한다. 그것은 여러 가지 위문들과 페이에게 있어서는 아버지가 무관으로 있었던 곳이기 때문에 반드시 가야할 곳이었다. 일행들은 모두 바벨탑으로 향한다.

### 세바트로 가는 길

노인: 돌아온 건가...그래서? 눈에 띄

그럼 제시는 죽었는가

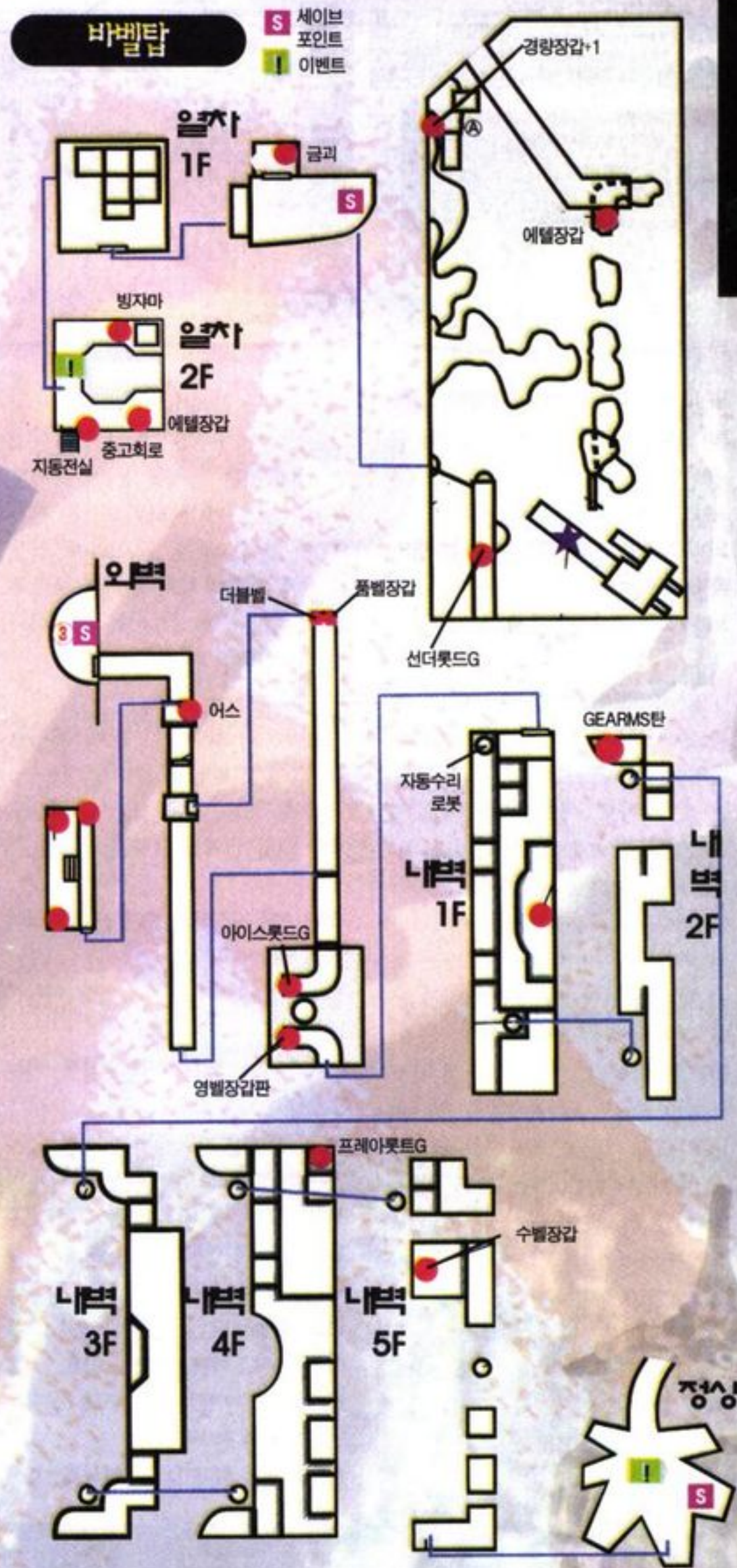
는 건 있었냐?
카렐렌: 응, 나노머신의 군체. 손에 넣었어.
노인: 특이하군.
노인: 그것보다 M계획, 진전되고 있겠지? 우리들에게는 보다 완벽한 육체와 하인이 필요하다.
노인: 여기에 도달할 때까지, 너무나 많은 세월을 흘려 보냈다. 예상된 문명의 도달점. 잘못 보아서는 안돼.
노인: 우리들은 "어머니"를 위해 존재하고 있는 것이다.
카렐렌: 흠. 자신들의 자아를 존속시키기 위해, 한때는 "창조주" 였던 그 어머니조차 팔아먹은 너희들이 말할 자격이...
노인: 그것은...과거의 어리석은 행동. 육체의 주박에 속해있었을 때의 일... 현재〈지금〉은 달라.
카렐렌: 너희들의 지시는 받지 않아. 과거, 육체를 잃은 너희들을 그 SOL-9000상의 데이터로 부활시켜 준 게 누군지 잊어버린 건 아니겠지. 사람에게 있어서 영원이라고 생각되는 세월도 신에게 있어서는 단지 한 순간. 겁낼 건 없어.

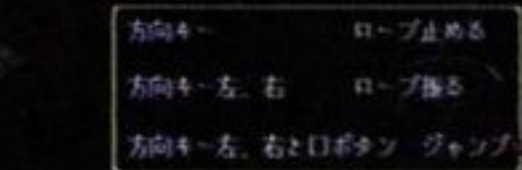
바벨탑으로 들어간 일행. 바벨탑의 적들은 무작위로 출현하는 것이 아니라 일정한 장소에서 출현하기 때문에 물리친 적은 두 번 다시 등장하지 않는다는 것을 염두해두자. 1층에는 퍼즐형식의 두 가지 길이 등장하는데 첫 번째 것은 쇠사슬로 이것에 매달리면 설명이 나온다. 방향키를 좌우로 충분히 반동을 만든 다음 방향키와 ㅁ버튼을 누르면 점프를 한다는 것을 잊지 말자.

두 번째는 타고 있으면 기우는 크레인인데 여기서는 시점을 잘 조절한 다음 대쉬로 뛰어서 점프를 하는 것이 핵심이다. 이 크레인을 지나오면 페이는 위쪽이 어떤 중계기지 같다고 말한다. 앞에 보이는 철근을 타고 올라가자. 위에 올라가면 메모리 큐브가 있고 왼쪽 편에 들어가는 문이 있을 것이다. 이 문으로 들어가서 스위치를 켜면 열차가 가동된다. 다시 나와서 기어를 타고 열차를 이용하자.

바벨탑

S 세이브 포인트
! 이벤트

열차 1F
금괴
빙자마
열차 2F
에테르장갑
중고회로
지동전실
경량장갑+1
에테르장갑
선더룻드G
외벽
더블벨
풀벨장갑
어스
아이스룻드G
영벨장갑판
GEARMS탄
자동수리 로봇
내벽 1F
내벽 2F
프레아룻트G
수벨장갑
내벽 3F
내벽 4F
내벽 5F
정상

열차 안에서는 다시 한 번 기어에서 내린 다음 사다리를 올라가서 스위치를 켜면 열차가 가동된다. 열차가 하늘로 올라갈 때 갑작스러운 공격을 받게 된다. 공격받은 기차를 나오는 페이일행은 람사스의 함대를 보게 된다. 람사스의 함대에서 람사스와 만이 기어를 타고 나오고 전투에 들어간다.

람사스를 물리치면 람사스는 끝까지 싸우려고 하지만 냉철한 만은 더이상은 무리라고 생각하여 전함의 공격을 명령하고 자신들은 사라진다. 하지만 곧 세바트의 공격이 시작되고 람사스의 전함은 줄행랑을 친다.

반동을 크게 하는 것이 포인트

람사스의 전함이 가버린 다음 외벽에서 이어지는 통로를 들어가다 보면 움푹 들어간 곳이 있다. 여기에서는 기어에서 내려 북쪽에 작은 문으로 들어간다. 그곳은 조종실 같은 곳이다. 여러 가지 스위치를 눌러보면 도어록이 해제된다.

도어록을 해제하고 외벽의 길을 통해 내벽에 들어가면 수리기어가 보일 것이다 이 수리기어에서 장비를 점검한 후 엘리베이터를 타자. 이곳의 적들은 전과 마찬가지로 일정한 장소에서 한 번만 등장한다는 것을 잘 알아두자. 엘리베이터는 둥그란 원반으로 그곳에 타면 적들이 등장한다. 이들 역시 한 번밖에 등장하지 않으므로 떨어지더라도 크게 신경쓰지 말자.(다시 올라가면 되니까) 정상에 올라가면 소녀가 등장하고 전투에 돌입한다.

수직 열차

소녀와의 전투를 끝마치면 천공도시 세바트가 나타나고 일행은 소녀의 말에 따라 여왕님을 알현하러 간다.

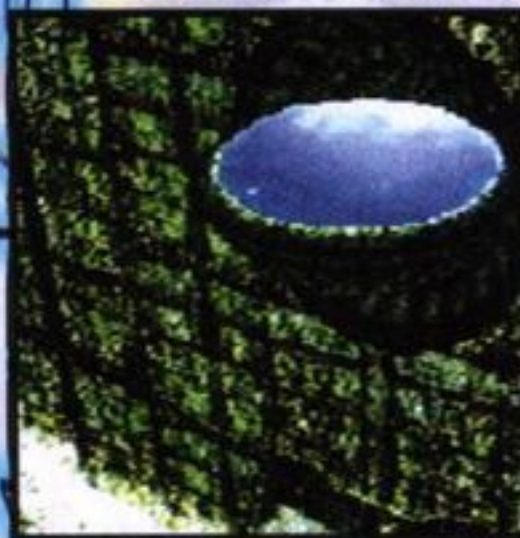
노인: ...쓸모없는...세바트와 접촉하게 놔두다니...

## BOSS 람사스(ラムサス)

이제는 질릴 정도로 람사스와 싸워 보았을테니 공략하는 법은 다 알 것이다. HP 7000정도



람사스가 이렇게 페이에게 집착하는 것은 어째서일까?

노인 : 세바트에는 "아니마의 기(器)"가 있을 터...우리들의 준비가 끝나기 전에 동조되면 좀 곤란해.
노인 : 우리들의 빙대(憑代)의 형태, 합치지 않는다면 의미가 없어.
노인:세바트를 매장시킬까?
노인:"아니무스"는 어떻게 해?
노인 : 다른 데도 있어. 지금은 잘못을 되풀이하지 않도록 만발의 준비를...
노인 : 세바트의 게이트, 어떻게 처리하지? 그게 있는 한 침입할 수 없어.
노인 : 뭐, 아하첸(アハツェン)의 중력자포(重力子砲)로 공간의 일그러짐을 보정(補正)한다면 괜찮겠지.
노인:아하첸?내보낼 생각이야?
노인 : 재교육은 마쳤어. 가능해. 강하부대(降下部隊)의 편제(編制)도 끝났어.
노인 : 인체에 끼치는 영향은?
노인 조정이 끝난 기식(式) 낙하병이라면 문제없어.
노인 : 그거 재미있겠군.

일행은 소녀의 안내에 따라 독플로어에 간다. 그 소녀의 이름은 마리아·발타자르(マリア・バルカザール). 바로 예전에 종유동에서 만났었던 발타자르의 손녀이다. 그리고 도망쳤다는 과학자의 딸이기도 하다. 페이는 예전에 카라미티와 마리아의 기어가 유사하다는 것을 알고 마리아에게서 아버지가 수년 전에 소라리스에게 잡혔다는 이야기를 듣는다. 마리아는 제파(ゼファ)여왕님이 페이 일행을 기다린다고 하고 자신은 제프첸을 손보고 갈 테니 위에서 기다리라고 한다. 일행은 수도 아우라·에베일(アウラ・エーベイル)로 향한다.

### 천공의 나라 세바트

수도에 들어온 페이 일행. 그곳에는 전에 보았던 츄츄들이 많이 살고 있었다. 츄츄도 하나의 종족인가? 일행은 마을사람의 말을 듣고 마리아가 자주 간다는 집에 가서 2층 방에 있는 목마를 본다. 목마를 보면 마리아가 나타나고 이 집은 500년 전에 파괴된 집으로 이 집을 보고 항상 깨우치기 위하여 보존해 둔 것이라고 한다. 이제 마리아와 여왕을 만나러 왕궁으로 간다.

세바트 등장

왕궁으로 들어가기 전에 페이는 와이즈맨을 만난다. 와이즈맨은 이곳의 무사였다. 여왕이 있는 곳으로 가면 여왕이 페이 일행을 맞이한다.

제파: 어서 오십시오. 제가 이 세파드의 영왕. 제파입니다.
발트: 잘 왔다니...뭐야. 아직 어린애잖아?
제파: 이런 모습이지만 실제 저는 522살이 되어갑니다.
페이: 522살...!? 정말로 그런 일이 가능한 건가...?
제파: 예...저나 일부의 가신(家臣)들은 특별한 연명처치(延命處置)를 부여받고 있습니다. 사는 것을 강요당하고 있습니다... 종말의 날이 오는 그 날까지...어떤 남자에 의해...가혹한 것이죠, 이렇게 삶을 계속 산다는 건...500년 전 비극의...
제파: 옛날 이야기는 그만하죠. 당신들의 일은 와이즈맨에게서 여러 번 들었습니다. 와이즈맨은 저의 명을 받아 하계에서 행동을 하고 있었던 것입니다. 어떤 남자의 움직임을 감시하기 위해. 또한 혹시 지상에 우리들의 도움이 필요하게 되면 반드시 세바트에 알리라고 지시한 것입니다만...저희들은 500년 전에 소라리스와 지상인의 해방을 놓고 싸워서 그 뒤에도 힘이 닿는 데까지 계속 저항을 해오고 있습니다. 지상인이여. 저희들에게 힘을 빌려주십시오. 인간을 소라리스의 지배에서 해방시키기 위해...진정한 자유로 평화로운 세계를 만들기 위해.
발트: 칫, 마음에 안 들어. 지배자로부터의 독립과 자유를 쟁취하기 위해서 싸워. 정말 상당히 멋진 뜻이지만 결국은 소라리스와 같은 거 아니야? 게다가 이쪽도 아버를 사판 녀석에게서 되돌려 받아야 해. 미안하지만 그런 한가한 시간은 없어!
제파: 훗...당신은, 온화했던 로니·파티마와는 정반대로군요. 발트 그리고 보니 로니와 비상하게 많이 닮았어요...당신의 말도 지당할 지도 모르죠. 하지만 모든 지상인의 미래를 위해 저희들이 하고 있는 행동은 틀림없는 사실. 저희들이 믿어지지 않다고 이야기하는 거라면 소라리스를 물리쳐 지상인의 독립을 얻은 후에 한 번 같이 하늘을 품을 지 어떨지를 생각하는 게 좋아요. 게다가 과거의 인녹(因緣)의 적이었다는 조그만 사실에 구애받아서 무엇을 하겠습니까? 좀더 넓은 눈으로 세계를 봐주십시오!
발트: 으...?
제파: 잠시 이 궁전에서 여독을 푸시고 잘 생각해 보셨으면 좋겠습니다. 지금 자신이 무얼 해야할 지를. 하지만 요즘 소라리스의 움직임이 활발해졌습니다. 이렇게 한가한 시간은 없습니다.

일행은 성을 둘러보고 다시 제파에게 와서 결국 같이 싸울 것을 승낙한다. 하지만 이때 누군가가 기어독에 침입하여 장벽 발생기를 폭파시켜버린다. 이로써 장벽의 출력은 70%로 떨어져 버렸으며 범인은 17번 격납고로 도망갔다고 한

## BOSS 제프첸(ゼプツェン)

통상공격은 일정한 효율로 가드를 하기 때문에 약공격에 이은 필살기로 승부하자. 에리가 있다면 에앗도 공격이 효과적이니 잘 사용하자. HP 6500정도



강력한 제프첸

어라? 이 스위치는 거울을 움직이네

세바트

S 세이브 포인트

I 이벤트

스위치(반시계방향)

스위치(시계방향)

아쿠아솔 DX

로즈솔 DX

전장의 에이프론

가리안원

루비 멧트

스몰앰프

스위치(풍차가 시계방향)

세바트의 맵

START

다. 17번 격납고는 바로 제프첸의 격납고. 마리아는 혼자서 침입자를 잡으려고 하지만 여왕이 만류한다. 이것을 보다못한 페이는 같이 가기로 하고 마리아와 동료 한 명을 데리고 기어독으로 향한다(마리아는 캐릭터 필살기가 없다). 기어독에 가기 전에 영왕궁을 나와서 바로 앞에 있는 츄츄와 이야기를 하면 여러 가지 장비를 살 수 있다. 꼭 장비를 점검하자.

## 소라리스의 침공

기어 독으로 향하다 보면 방어 샷다가 켜져서 본래의 길로는 갈 수 없다고 한다. 할 수 없이 일행은 비상용 샤프트를 통해서 가기로 한다. 이번 던전에서는 풍차가 있는데 이것은 스위치를 누르면 방향이 바뀐다. 풍차는 떨어지기 십상이니 잘 타고 가야 한다. 격납고로 들어가면 도미니아가 등장한다.

도미니아는 마리아의 아버지가 인간과 기어와의 합체를 연구한 다음 키스레브의 배틀링. 이그니스의 전쟁에서 얻어진 각종 정보로 만든 것이 웰스였다고 한다. 니코라의 연구는 이 웰스를 지상에 파견하여 기준에 합격한 것을 해체한 다음 재구성하여 기어의 중앙회로로 기계의 일부분을 만드는 연구였는데 그 시험작이 제프첸이라고 한다. 도미니아는 제프첸의 신경회로에 무엇이 들어있는지를 말하고 있을 때 제시가 나타나서 도미니아는 사라진다. 마리아는 아까 전의 도미니아의 말에 신경을 쓰는데...

왕궁에 모인 페이 일행. 적들은 모두 4부대로 각각의 저네레이터에 버티고 있다고 한다.

페이 일행은 자신들이 한 부대씩 맡기로 하는데... 상공에는 니코라 박사가 아하첸을 타고 나타난다. 아하첸은 제프첸의 형제 기체이자 니코라 박사의 마지막 기체인데 우선은 저네레이터의 주요 부대를 처리하기로 하고 부대를 편성한다.

522살???

스위치를 누르면 방향전환

**제 1 저네레이터: 리틀훗트(リトルフット)×2+소라리스병사×6**
이 부대는 숫자는 많지만 강한 적이 없다. 전체공격을 할 수 있는 에리를 사용하는 것이 효과적.

**제 2 저네레이터: 화이트나이트(ホワイトナイト)×3**
스피드가 빠른 화이트 나이트가 3마리나 된다. 하지만 공격력은 상당히 떨어지므로 겁낼 것이 없다. 스피드가 빠른 비리가 사용하기 좋다.

**제 3 저네레이터: 치다텔(ツイタテール)+화이트나이트×1**
치다텔은 여러 가지 특수능력을 지닌 강적이지만 음파공격은 제 4저너레이터의 적을 물리치면 얻을 수 있는 노이즈필터(ノイズフィルター)로, 그리고 셀부레스는 귀금속장갑판(貴金屬裝甲版)으로 대미지를 줄일 수 있으니 싸우기 전에 꼭 장비를 체크하자. 페이로 대적.

**제 4 저네레이터: 아바란슈(アバランシュ)+화이트나이트(ホワイトナイト)×2**
아바란슈는 강력한 파워를 지닌 대형기어이다. 대미지는 크지만 명중률이 낮다. 거기에 발트의 와일드 스마일을 쓰면 완전히 무력해진다. 발트로 대적하는 것이 유리.

마리아 합류

인간과 기계의 일체라...

## BOSS 아하첸(アハツェン)

아하첸과 제프첸의 1대1 싸움. 하지만 제프첸의 강압적인 공격력으로 쉽게 승리할 수 있다. 이후에도 동료가 되는 제프첸은 앞으로 많이 사용하게 될 것이다. HP 12000

공격 권장순서 2→1→4→3

### 아버지의 마지막 모습

모든 저네레이터의 적을 물리치면 아하첸은 방해파 공격으로 페이 일행의 기어들을 모두 마비시켜버린다. 이 공격에 영향을 받지 않는 것은 신경회로에 인간의 요소가 들어있는 마리아의 제프첸 뿐이다. 하지만 마리아는 아하첸에 탑승하여 있는 것이 자신의 아버지이기 때문에 망설이게 된다.

이때 츄츄가 나서게 되고 츄츄는 아하첸을 맞아 몸을 거대화시키는 방법으로 대적을 한다. 츄츄는 이 별의 원시 거대 생물의 유체로 학술명은 도테스가츄츄포린(ドテスカチュチュポリン: 지능레벨은 천문학적으로 낮음)으로 유전자조작으로 소경량화한 생물이었다.

하지만 아하첸에게 역부족이다. 이때 미도리가 나타나서 마리아의 아버지가 마리아를 부르고 있다는 말을 하자 마리아는 제프첸을 타고 출격한다.

아하첸과의 전투에서 승리하면 니코라 박사는 이런 날이 올 것을 대비하여 자신이 세뇌되기 전의 기록을 아하첸의 양심회로에 넣어서 제프첸에 반응하도록 조작해 놓았다고 한다.

그리고 그라비톤포(グラビトン砲)의 봉인을 풀어줄테니 그것으로 자신을 물리치라고 한다.

자신은 죽더라도 영원히 제프첸과 마리아와 함께 있을 것이라고 하며... 마리아의 제프첸은 이 회로에 반응하여 마리아의 의지와는 상관없이 아하첸을 공격하게 되고 결국 아하첸은 사라지게 된다.

모든 적들을 물리친 페이 일행에게 제파 여왕은 감사를 표하고 페이는 소라리스의 타도에 힘이 되어 주겠다고 한다. 소라리스의 장벽을 깨는 게이트는 모두 3개인데 한 개는 교회 밑에 기어로는 갈 수 없는 곳에 존재한다고 한다.

그러나 나머지 두 개는 어디에 있는지 모른다고 한다. 이때부터 마리아를 페이 일행에게 맡기게 되고 니산에 아베의 침공이 개시되었다고 한다. 샤칸의 목적은 아베왕국의 비보로 로니파티마에게 봉인되어 있는 기어바라를 얻는 것이라는데... 이 이야기를 들은 페이 일행은 니산으로 가기로 결심하고 제파는 현자 가스팔(ガスパール)이 복귀하여 그에게 페이 일행한테 새로운 힘을 가르쳐주라고 했다고 한다. 일행은 이제 밖으로 나간다.

영원히 함께...

제파: 어서 오십시오. 가스팔. 발타자르나 메르키올(メルキオール)에 대해서는 뭔가...?

가스팔: 아니오, 그들과는 그 이후로 한 번도...게다가 여왕님, 저는 예전의 어리석은 행동을 되풀이하지 않기 위해서 온 것입니다.

?: 여왕님, 지하에 기아바라가 우, 움직였습니다...! 근처에 그 에리라고 불리는 여자가 있어, 동조한 것 같습니다!!

제파: 역시...

와이즈맨: 당연하지요. 하지만 으 여자는 타지는 않았습니다...."그녀" 처럼.

영묘에 도착

무의식의 안에서 깨닫고 있는 것입니다. 자신에게 내재되어 있는 존재를...

제파: 그녀도...소피아도 같은 것이었겠지요?

와이즈맨: ...

### 니산영묘

S 세이브 포인트

! 이벤트

데자트윙

제어실

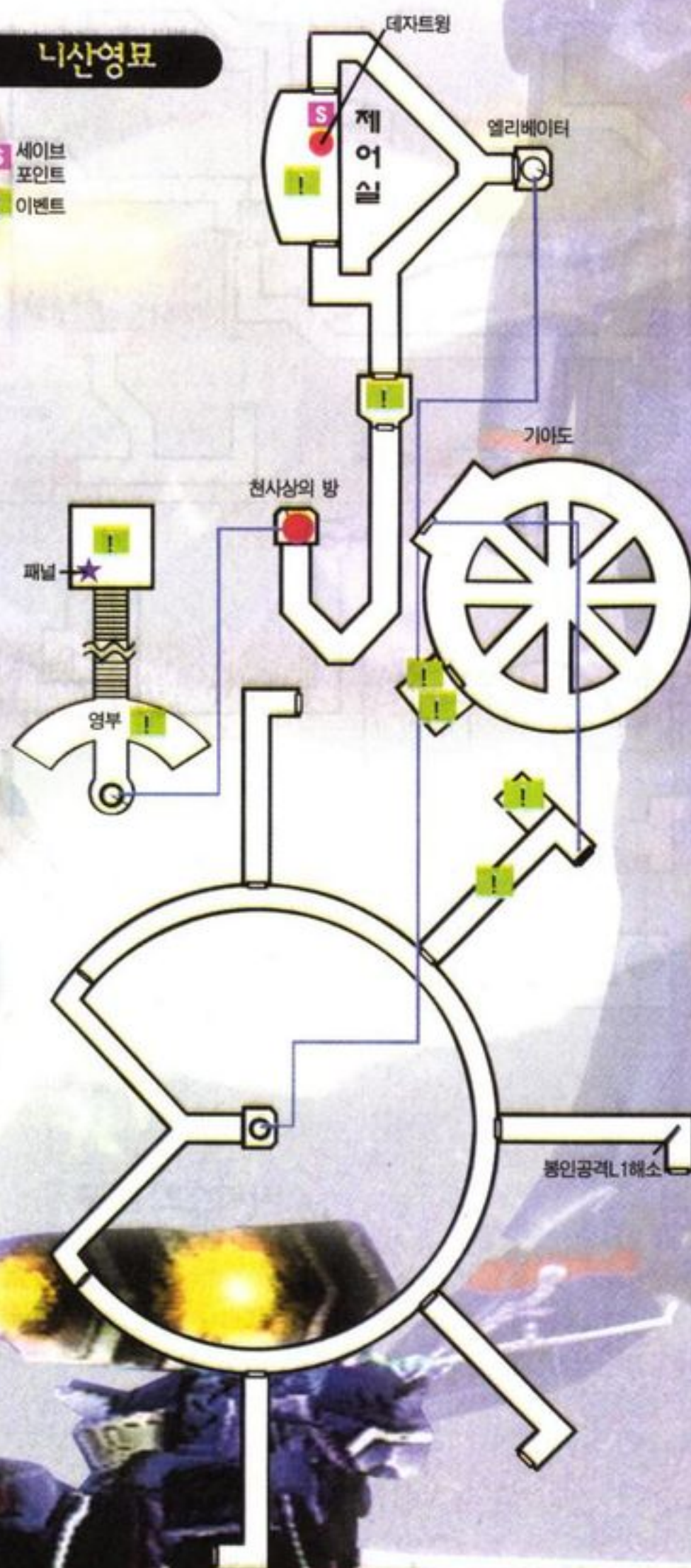
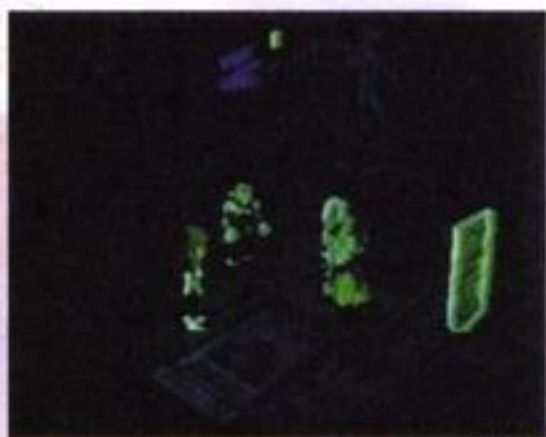
엘리베이터

기아도

천사상의 방

패널

영부

봉인공격L1해소

문을 여는 발트와 마루

소피아 : ...죄송합니다.
와이즈맨 : 아니오, 괜찮습니다. 저는 "그" 같지 않습니다.
가스팔 : 그럼 저는 그들의 무술솜씨라도 볼까요.
페이 일행은 세바트의 무인, 가스팔에 의해 새로운 기술인 초필사의 사용법을 배웠다. 그래 그래, 그리고... 츄츄는 친구들과 재회를 하여 서로의 무사함을 즐거워했다... 당연한 것처럼 잔치가 벌어지고 츄츄들의 감미롭고, 위험한 밤은 전혀 빠져들지 않는 꿈처럼 항상 계속 되... 아니, 그만두자... 그것은 또다른 이야기이다...

츄츄는 페이를 계속 따라다니기로 하고 일행은 모두 니산으로 향한다.(이때부터 AP7을 소비하는 네 가지 속성의 필살기를 습득할 수 있게 된다)

## 잠들어 있는 기어바라

니산에 도착한 페이 일행. 니산은 이미 샤칸의 부하들이 점령하고 있었다. 페이 일행은 병사들을 물리친다(5번만 싸우면 된다).

**페이 일행의 힘으로 니산 법황부는 샤칸군으로부터 해방되었다. 하지만 파티마의 벽보와 에베왕가에 전해지는 전설의 지보(至 )는 위험에 놓이게 되었다.**

이것이 발트의 기어바라

법황부는 해방되었지만 주민들은 모두 역대의 교모나 왕들이 무덤인 피난처로 간 것 같다고 한다. 샤칸은 그곳에 잠든 지보를 깨우려고 하는데 그곳에는 왕가혈통의 인간만이 가진 망막으로 열 수 있다고 한다. 샤칸은 죽은 마루의 어머니를 이용해서 그것을 열려고 하고 페이 일행은 두 부대로 나누어서 아베를 침공과 영묘(靈廟)로 가기로 한다.(부대를 둘로 나눈다고 해도 영묘에 가는 파티만 플레이어가 조종한다). 영묘의 적들은 단체로 나오므로 에리를 파티에 참가시켜서 에텔 공격을 사용하자. 영묘는 대성당의 북서쪽의 길로 가면 나온다.

영묘로 들어가면 발트가 열려고 하지만 까먹었기 때문에 마루에게 맡기자. 안으로 들어가면 샤칸의 부대가 나타난다. 이 부대를 물리치면 사람들이 나타나는데 이들을 피난시킨다. 샤칸의 행방을 묻는 물음에 마을사람들은 모른다고 하고 페이 일행은 계속 영묘로 들어간다. 발트는 마루와 같이 안구를 대조하여 문을 연다.

문을 열고 제어실에 들어가면 먼저 지보를 찾자고 하면서 기어독으로 가는 방에서 안구를 대조시켜 기어독으로 들어간다. 기어독 안에 들어가면 발트의 기어와 닮은 기어가 한 대 있고 그 앞의 비문을 읽으면 기어바라가 깨어나면서 모든 전원이 들어온다. 페이는 비문에 새겨진 "눈을 읽게 하면 지상에 모습을 드러낸다" 라는 말을 생각해서 이 건물이 움직일 지도 모른다는 추측을 해낸다. 일행은 혹시나 하는 마음으로 제어실로 간다.

제어실로 온 일행은 계기판을 이용하여 원반을 부상시키고 발트는 실수로 공격을 해버린다. 하지만 샤칸이 쳐들어오고... 샤칸은 결국 발트를 이용해서 이 건축물을 빼앗을 계획이었던 것이다. 페이 일행은 샤칸을 처치하기 위해 기어독으로 향하고 가는 도중 샤칸에게 포위된다.

위기일발의 순간에 마루가 적의 미끼가 되어 도망쳐버리고 시굴드가 나타나 일행을 구해준다. 샤칸은 줄행랑을 치고 기어독의 문을 잠가버린다. 문을 열기 위해 안구를 대조시키려는 발트. 하지만 잊었는가? 발트는 외눈박이다. 이때 시굴드가 자신이 하겠다고 하면서 록을 푼다. 어떻게 시굴드가 왕조의 안구 구조를 가지게 된 걸까?

기어독에 들어오면 마루가 포위되어 있다. 마루는 발에 총을 맞아 기어바라 속에 숨어있었다. 하지만 적들이 들어오고 발트는 기어바라의 운전석에서 컨트롤러가 없다는 것을 알고는 허둥지둥댄다. 이때 적이 공격을... 하지만 기어바라는 이미 막고 있었다. 어떻게 된 것일까? 그것은 기어바라가 생각만으로 조종하는 기어이기 때문이다. 이제 적과 전투를 벌이자.

적들을 물리치면 샤칸은 도망을 가고 일행은 마루를 치료하기 위해 마을로 돌아가기로 한다.

## 첫번째 게이트, 왕조의 부활

마을로 돌아오면 부하들이 아베성의 작전이 순조롭게 진행되고 있다는 것을 알린다. 또한 유그도라실에 대형 기어가 잡혔다고 하면서 그것이 샤칸일 것이라고 한다. 샤칸이 도망친 곳은 첫 번째 게이트라는 추측을 하는 시굴드. 일행은 그곳으로 가기로 한다. 이제 니산 서쪽에 있는 동굴로 가자.

입구에 들어가면 에톤과 싸우게 되니 각인 바리어를 장착해놓자. 에톤을 쓰러뜨리고 게이트가 있는 곳으로 들어가면 샤칸이 나타나고

마리아를 데려가는 것이 좋다

게이트를 이용하여 파워를 증폭시키려 한다. 그의 작전은 페이 일행을 이곳으로 끌어들여서 게이트의 에네르기로 물리치려고 했던 것이다. 하지만 그것은 실패로 돌아가고 그의 앞에 또다시 그라후가 등장하여 힘을 전해준다. 이제 샤칸과 전투가 시작된다.

결국 샤탄은 죽게 되고 동굴을 빠져나오면 샤칸은 게이트와 함께 사라진다.

아베의 탈환에 성공한 페이 일행. 발트는 왕자의 신분으로 왕국이 아닌 공화정을 선포하고...

그날 밤 메이슨경과의 대화에서 시굴드가 자신보다 10살이 많은 배다른 형이라는 것을 알게 된다. 그리고 일행은 교회의 게이트를 부수려는 회의를 가진다. 발트는 벽보의 화력을 이용하려고 하지만 그것으로

정말 지겹게도 나타난다

### BOSS 에톤개(エトーン改)

보스라고 할 수 없을 정도의 자코 캐릭터들이다. 이러한 적에게 패배한다는 것은 말도 안 된다.

PLAY STATION

XENOGEARS

## BOSS 사칸(シャーカーン)

사칸은 게이트에 붙어 에네르기를 흡수하면서 2번 HP를 회복, 이그니스 스톰(イグニスストーム)공격, 게이트에서 떨어져서 공격, 다시 게이트로 붙음... 이런 식의 패턴으로 행동한다.
게이트에 붙었을 때는 공격을 못하니 이때를 노려서 집중공격하자. 게이트에서 떨어졌을 때는 회피율이 높으니 정확한 공격을 퍼붓자. 장기전은 불리하니 파워가 센 기어들을 데리고 가자. 발트의 기어가 변했으니 마리아와 발트를 데리고 가는 것이 좋다. HP 20000정도

이때에 집중공격한다

는 교회의 지하를 공격하는 것이 무리였다. 그때 페이가 생각한 것이 바벨탑에서 본 거울. 시탄은 이 두 개의 유적이 단순한 것이 아니라 같이 사용된다는 것을 알아내고 일행은 두 부대로 나뉘어서 거울의 조종과 벽보의 대포 발사를 맡기로 한다.

노인 : 세바트와 접촉하는 걸 가만히 놔둔 건...
노인 : 세바트만이 아니야. 이그니스의 손실, 다무즈에서의 후퇴. 그래, 에루루도 틀림없이 네가...
노인 : 변함없이 쓸모없는 녀석이군...
노인 : 어차피 할 수 없겠지...
노인 : "쓰레기"...
노인 : 네, 네놈! 지금 뭐라고 했어!
노인 : 흥, 사실이잖아.
노인 : 게다가 뭔가 그 태도는...주인에게는 충성을 다해야지.
람사스 : 나를, 이 나를 "쓰레기"라고 비웃는 거야! 네 녀석!
람사스 : 흐, 윽.
만: 침착하십시오, 각하! 몸이 안 좋아지십니다. 아직 이전 전투에서 입은 상처가 완치되지 않으셨습니다! 각하!
노인 : 뭐, 좋아.
노인 : 라무즈들은 아마도 게이트를 파괴하러 갈 것이다. 이번에는..
노인 : "본래의 힘" 보여주어야지.
노인 : 네가 "쓰레기"가 아니라면...
람사스 : 만, 배를 발진시켜라...녀석이 있는 곳으로...
람사스 : 내가...간다...이번에는...녀석을 죽여주겠다...
만: 각하, 그 몸으로는 무리입니다!
케르비나 : 그 임무, 저희들에게 맡겨주시지 않으시렵니까? 전하.
만: 너희들이?
도미니아 : 반드시 각하의 기대에 어긋나지 않도록 하겠습니다.
케르비나 : 그러니, 각하는 한시라도 빨리 옥체를...
도미니아 : 저희들의 이상을 실현하기 위해...
케르비나 : 그럼, 가겠습 니다.

시칸의 최후

### 두 번째 게이트

페이 일행은 바벨탑으로 간다. 이때 페이 파티는 수속성의 내구장비(火ヴェル装甲版)를 장비해주고 비리 파티는 불이나 땅의 속성에 내구장비(水, 風ヴェル装甲版)를 장비해주는 것이 좋다. 페이 파티는 전에 들어갔었던 조종실로 가서 거울을 조종하는데 시탄이 거울의 조종을 맡고 페이와 에리가 적의 침입을 방어한다. 한편, 비리 파티는 레이저를 발사하지만 실패로 돌아가고 두 번째 발사에서 게이트를 부수는 데 성공한다.

교회의 게이트를 파괴

이제 남은 게이트는 한 개. 일행은 유그도라실에서 회의를 한다. 게이트가 정삼각형 모양으로 되어 있다는 샤칸의 말을 염두에 두어 두 지점을 생각한다. 에리는 소라리스에 있을 때 주변이 바다였다고 하고... 페이는 북쪽 지점으로 하면 중심이 육지에 놓이게 되므로 남쪽 지점이 정확할 것이라고 추측한다. 일행은 유그도라실로는 심해까지 가기는 힘들 것이라고 생각하고 다무즈로 가서 선장으로부터 살베지를 빌리기로 한다.

노인 : 지상에 게이트, 남은 건 한 개인가?
노인 : 람사스 녀석, 지키지 못할 줄은...
노인 : 무엇을 위한 존재인가...
노인 : 어차피 "쓰레기"는 "쓰레기" 그런 것에게 무엇을 기대하겠어.
노인 : 하지만 "아니무스"의 정보를 입수하기 전에 동조될 리는 없잖아.
노인 : 당연하지. 그러면 형태가 갖추어지지 않을 가능성이 높아진다.
노인 : 과거에 그랬던 것처럼...
노인 : 아직 양들을 풀어줄 수는 없지.
카렐렌 : 장벽 〈게이트〉따위, 어떻게 되든지 좋지 않나.
노인 : 카렐렌...
노인 : 그런, 안돼. 이 에테멘안키(エテメンアンキ) 동요가 퍼지고 있다.
카렐렌 : 어리석은 시민들 따위는. 천제의 한마디면 조용해진다.
노인 : 과연, 카인이 받아들일까?
노인 : 그의 육체는 이미 한계에 다다랐으니...
카렐렌 : 언제나처럼 모의체(模擬體) 〈다미(ダミー)〉를 사용하면 되겠지. 어리석은 시민들은 그런 게 틀린지 판단하지 않아. 거기에 〈게이트〉가 파괴된다 해도 이전과 같은 사태는 일어나지 않아. 그것보다도...메모리 큐브에서 얻은 정보 중에서 상당히 흥미를 땅기는 게 있었다.
노인 : 그게 뭐야?
카렐렌 "어머니"다.
노인 : "어머니"라고...?
카렐렌 : 그래. 아마도 그 라무즈 일행 중에 "어머니"가 존재하고 있는 것

## BOSS 브레이드갓슈(ブレードガッシュ)& 마린밧샤(マリンバッシャー)

이번 보스들은 각각 2번씩 총 4번을 싸워야 한다는 것을 잊지 말자. 도미니아는 자신의 검에 속성을 부여해서 공격을 하는데 이때에는 에리의 반대 속성마법으로 검을 부서뜨리면 공격을 못하게 되니 잘 이용하자. 마린밧샤는 불의 속성 공격에 약하다. 어느 쪽이든 한 쪽이 물러나게 되면 남은 적은 HP를 회복하니 한 쪽만을 노리자. 첫 전투에서는 연료의 소비를 줄이면서 싸우고 두 번째에서는 모든 힘을 쏟아 승부하자. HP 4000, 5000 정도

## BOSS 스카이킹(スカイキーン)& 그란가온(グランガオン)

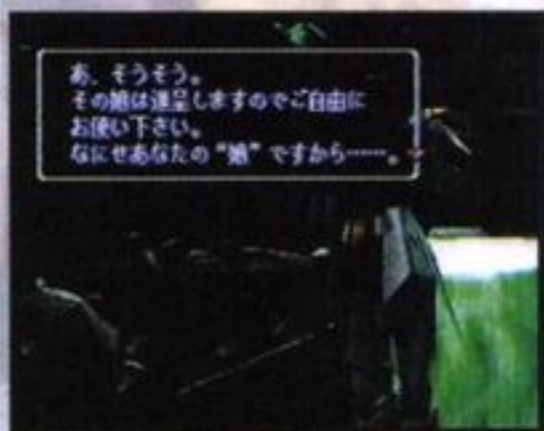
기본적으로는 이전의 적들과 같다. 스카이킹은 땅의 속성, 그란가온은 수의 속성에 약하다. 그 이외의 속성은 흡수해버리니 주의하자. 이 파티에는 츄츄대신 마리아를 넣으면 쉽게 상대할 수 있을 것이다. HP. 6000, 6000 정도

## BOSS 크레스켄스(クレスケンス)

그리 두려운 상대는 아니다. 필살기로 상대하면 OK. 하지만 HP가 적어지면 전체공격을 하니 이 점만은 유의하자.
HP 14000

같다.
노인 : 우리들의 "어머니"가 또 있다는 말이야? 어째서 지금까지 그것에...
카렐렌 : "어머니"라는 증거..."어머니"의 가면〈페르소나(ペルソナ)〉는 일정한 연령에 도달하지 않으면 나타나지 않는다...그리고 그것은 "대존재(對存在)"가 전생한 것일 가능성이 높지.
노인 : "대존재"...그 니산의 여자 말인가...
카렐렌 : 그래서...그 제보임의 나노기술의 유산, "에메라다"를 사용하려고 생각한다.
노인 : 다무즈에게서 회수한 그것을? 왜?
카렐렌 : 확인이야. "어머니"가 얘기한 거로는 그 나노머신의 군체...인조생명체는 "접촉자(接觸者)"와 "대존재"였던 자에 의해 창조된 것 같다. 4000년 전에.
노인 : "어머니"의 기억인가...
카렐렌 : 그런 것이다. 아마도 뭔가의 반응이 얻어질 것이다. 게다가 아무런 반응도 얻지 못하고 "에메라다(エメラダ)"가 파괴된다고 해도 정보의 수집은 끝났어. 그걸 잃어도 계획에는 아무런 지장이 없어.

### 세 번째 게이트, 제보임의 유산

페이 일행은 다무즈로 가서 선장과 이야기를 한다. 선장에게 게이트의 위치를 말하면 그곳은 태고의 생물이 오랜 세월에 걸쳐 동굴을 형성하는 장소로 살갓소포인트(サルガソポイント-)라고 한다. 선장은 그곳에 가기 위해 수중장비를 구해주고 감사는 자신들의 물건이 새로 들어왔으니 그것이나 팔아주라고 한다. 기어샵으로 가면 새로운 물건들이 많으니 꼭 장비시켜 놓고 가자. 유그도라실에서 시굴드와 이야기하면 자동적으로 살갓소포인트로 가게 되고 그곳을 탐험하게 된다. 수중에서는 점프를 연타하면 계속 올라가게 된다는 것이 중요하다. 해류가 밀려오는 곳에서는 앞쪽으로 지나가서 물위로 올라온 다음 빈 상자를 열면 해류가 그치게 된다. 이제 해류가 밀려오던 곳을 통해 세 번째 게이트가 있는 곳으로 가자.

세 번째 게이트가 있는 곳으로 가면 에메라다가 우리를 죽인다는 말을 하며 공격해 온다.

딸이라니???

에메라다를 물리치면 에메라다는 정신을 차리게 되고 켄렌은 역시 카렐렌님의 추측이 맞았다고 하면서 페이에게 이것은 네 딸이라는 말을 하며 사라진다. 에메라다의 폭주로 세 번째 게이트도 폭파... 일행은 유그도라실로 돌아온다.

유그도라실에 온 일행. 에메라다는 페이를 킴(キム)이라고 부른다. 아무래도 킴이란 것은 예전에 에메라다를 만든 사람의 이름 같은데.. .에메라다는 어둠 속에서 긴 세월을 흘려보낸 나노크로머신의 군체...이제 모든 게이트가 부서졌기 때문에 소라리스가 그 모습을 드러낸다.

페이 일행은 모두 세바트에 모여 소라리스 잠입에 대한 회의를 한다. 제파는 아직도 소라리스 본국에 바리어 저너레이터가 남았기 때문에 들어가기는 힘들다고 하지만 시탄은 제프첸의 중력자포를 이용해서 잠시동안 장벽을 중화시킨 다음 자신들이 잠입하여 저너레이터를 부수자고 한다. 그리고 페이와 시탄, 에리 셋이서 잠입하여 저너레이터를 파괴하자고 한다.

모습을 드러낸 소라리스

유이 : 가는 것이군요...소라리스로...
시탄 : 예...자신이 선택한 길입니다. 이제, 다시 돌아갈 수는 없습니다...
유이 : 상처받을 거예요...그들도...당신도...
시탄 : 그렇습니다...하지만 저에게는 달리 택할 길이 보이지 않았습니다... 혹시 제가 어둠의 사명에 사로잡히게 된다면...그 때에는 전 이미...
유이 : 더이상 아무 말도 하지 마세요. 알겠습니다.
유이 : 자, 이것을. 당신의 검입니다... 제발...제발, 무사히!
시탄 : 당신도...미도리를 부탁합니다.
제시 : 이봐, 휴우가. 나도 간다. 소라리스로. 착각하지마. 뭐, 너희들에게 힘을 빌려주는 건 아니야. 네가 무슨 생각, 뭘 할려고 하는 지는 몰라...하지만, 네가 저쪽 편에, 적으로 돌아선다면 난 너를 쏠거다. 등 뒤에서라도.
시탄 : 예...그 때는, 잘 부탁합니다.
제시 : 크... 겨루는 거군...

시탄이 적이라...

페이는 모든 결심을 세우고 여왕에게 말을 하여 소라리스로 잠입하게 된다. 페이 일행은 소라리스에 도착하고 나머지 사람들은 다른 루트로 간다고 한다. 그런데 그곳에는 하마도 있었다. 역시 하마의 정체는 알 수 없는 것이다...

### 천상의 낙원, 소라리스 잠입

소라리스의 잠입에 성공한 페이 일행. 소라리스는 중력이 거꾸로인 도시라서 도착한 곳의 지도는 굉장히 보기 힘들 것이다(TV를 거꾸로 놓거나 물구나무서기를 해서 보면 괜찮기는 하다). 페이 일행은 앞으로 가 보고 그곳에서 페이가 함부로 구멍 속을 조사해 보다가 어느 곳으로 빠져 버리게 된다. 페이가 도착한 곳은 3급 시민이 사는 지역이었다(이곳에서부터 화면이 제대로 된다). 이곳에 도착하면 12-3-6블럭에서 티모시와 닮은 사람로부터 에리를 보았다는 이야기를 듣고 10-4-1 블럭으로 가서 에리를 만나자. 에리는 시탄이 페이를 쫓아 다른 블록으로 간 것 같다고 하며 전에 12-3-6 블록으로 가서 2급 시민의 사역 증명서를 받는다.

이제 감시탑으로 가서 탈출을 시도하자. 이곳의 감시장치는 일직선이 되면 발각되어 처음부터 다시 와야 한다는 것을 염두해두고 가자. 감시탑을 거의 다 빠져나오면 전에 그 남자를 만나지만 그 남자는 1급 시민〈가젤〉이 아니기 때문에 결국 ID에러로 죽게 된다. 에리는 소라리스의 1급 시민이기 때문에 감시장치를 통과할 수 있게 만들고 페이와 같이 2급 시민도시인 에테멘안키로 간다.

에테메안키를 돌아다니다 보면 오늘이 관함식(觀艦式)이라는 것을 알게 된다. 에리는 이것이 민심을 잡기 위한 것이라

시역증명서를 얻는다.

이 노인에게서 표를 받는다

는 것이라고 생각해고 티켓을 얻어 관함식에 참석하자고 한다. 매표소에 가서 표를 사려고 하지만 이미 표가 다 팔렸다고 하면서 호텔에 있는 노인이 표를 받으라고 한다. 이제 호텔 2층에 있는 노인에게 말을 하면 티켓을 줄 것이다. 이것을 가지고 관함식에 참석하자.

ID에러

## 발각

민심을 잡기 위한 관함식이 진행되고... 카렐렌이 등장하면 페이가 회상을 한다.

카렐렌 : 오랜만이군, 라칸(ラカン).
라칸 : 카렐렌. 돌아온 거야?
카렐렌 : 어, 어제밤에 도착했어. 그림에 쓰는 안료를 캐내러 자택에 돌아가려하지? 소피아님에게 들었어. 내가 보내줄게.
라칸 : 괜찮아?
카렐렌 : 어. 승병대의 지휘는 다른 사람에게 맡겨두지. 최근에는 소라리스 때문에 길도 안전하지 않으니까. 그러니, 내쪽이 안심이지?
라칸 : ...미안해.
라칸 : 뭐였더라? 지금 네가 배우고 있는 스승님의 성함은?
카렐렌 : 메르키올 스승님이야.
라칸 : 그런데 어째서 학문을?
칼렐렌 : 소피아님에게서 마음을 안정시키는 것에는 책이 가장 좋다는 말을 들었지...그게 계기야. 그것으로 인해 내 향학심이 불타올랐어.
가렐렌 : ...지금은, 하루에 3권의 책을 읽고 있어.
라칸 : 변하면 변하는 것. ...무술에 대한 것...그것만이 머리에 있었던 너에게...
카렐렌 : 이봐. 그건 너무해. 그래도 우리 문중에서는 내가 가장 우수해.
라칸 : 그런가...좋아. 그렇게 전념하는 것이 있다는 것은...
카렐렌 : 뭘 말하는거야
칼렐렌 : 너도 그렇잖아, "그림"에 대해서는 대단한 녀석이잖아...
칼렐렌 : 봐줘 라칸. 이제 형성에 성공할거야. 이걸로 사람들은 구해지게 돼.
카렐렌 : 그렇죠? 메르키올 스승님. 이걸로 소피아님도...

페이는 에리의 말에 놀라서 회상을 끝마치게 되고 페이는 발트 일행이 붙잡히는 것을 본다. 이 광경을 본 페이는 큰 소리를 내게 되고 결국 발각되어 쫓기는 신세가 된다.

## 에리의 결심

페리와 에리가 탈출하는 곳은 하수도. 이곳에서는 계속 감시장치가 나오니 빠르게 진행하자. 전투에 돌입하면 우선 가만히 있다가 적이 방어력을 떨어뜨리는 속성(에텔,물리)을 잘 본다음 약해진 방어력쪽을 선택하여 공격하자. 하수구를 빠져 나오면 에리의 집에 도착하고 에리의 방에서 휴식을 취하게 된다. 에리는 자신의 어머니가 지상인지도 모른다는 이야기를 하고... 휴식을 다 취하면 발트 일행이 잡혀있는 곳을 알아내기 위해 아버지의 방으로 가서 네트워크에 들어간다. 네트워크를 들어가면 3급 시민의 쓰레기장에서 발트가 잡혀있는 곳으로 들어갈 수 있다는 것을 알게 되고... 하지만 이때 아버지가 들어와서 지상인이 들어온 것을 경찰에 신고를 한다. 하지만 에리는 아버지에게 자신이 지상인과 태어났기 때문에 자신을 남들에게 보여주는 것을 꺼려했다는 말을 하자 에리는 아버지에게 따귀를 맞는다... 결국 아버지는 페이를 감싸는 에리를 보고 페이에게 도망치라고 한다.

페이는 전에 왔었던 감시탑으로 가고 그곳에서 시탄을 만나게 된다(정말 타이밍도 잘 맞는다). 다행히 시탄을 만나 ID감식기를 통과한다. 페이는 ID감식기를 통과한 선생님에 대한 의구심을 품지만 시탄은 예전의 기록이 남아 있어서라고 하면서 변명을 늘어놓는다.... 3급 시민의 쓰레기장으로 가면 키가 없어서 고민하는데 이때 에리가 나타나서 키를 준다. 에리가 혼자 남게 되었을 때 경찰이 와서 반역자라는 명목아래 끌려가는 위험에 처하지만 에리의 아버지는 자신의 딸이 가젤의 실험체로 끌려가는 것을 그냥 보지 않고 자신이 3급 시민에 떨어질 위치에서도 도망치게 해준다.

카렐렌과 라칸

## 밝혀지는 진실

이제 페이 일행은 쓰레기장으로 향한다. 쓰레기장을 올라가면 환풍기가 있을 것이다 이것은 주변에 있는 고철을 밀어서 환풍기를 써야 된다. 그리고 그곳으로 떨어지다보면 사다리가 있고 이 사다리를 이용하여 가다보면 공장이 나타날 것이다. 그곳에서는 단말기에 패스워드를 넣어야 하는데 패스워드 코드는 이 방의 반대편에 있다. 그곳에서 패스워드 "0101"을 알게 되고 단말기에 숫자를 넣어서 밑에 있는 판을 꺼짐,켜짐,꺼짐,켜짐으로 만들면 된다. 이 패스워드를 풀면 컨베이어의 안전장치가 풀리고 앞으로 진행할 수 있다. 그곳으로 들어가면 소라리스의 M계획에 소이렌트 시스템, 즉 실험체 처리공장을 보게 된다. 그리고 시탄이 도미니아가 에리를 증오하는 이유를 말해주는데 그것은 도미니아의 종족이 원래 웰스의 모체가 되는 종족으로 그 건설의 책임자 중 한 사람이 에리의 아버지였다고 한다. 그리고 도미니아가 그 종족의 최후의 한 사람이라고 한다. 여기서 도미니아에 대한 의구심이 풀리게 된다. 이제 일행은 엘리베이터를 타고 소라리스의 비밀공장의 내부로 들어가고 그곳에서 안정장치를 해지하고 소라리스의 기어바라도 보게 된다.

안전장치를 해지시키면 처음 들어 왔던 곳의 2층에서 통하는 문으로 들어 갈 수 있게 되고 그곳에서는 음성 인식장치의 문이 있을 것이다. 여기서 반대편쪽의 방으로 가서 그 소리를 듣고 오자. 그리고 이 소리(상,하,상,좌,우)대로 하면 문이 열리고 계속 들어간다. 가는 도중 어느 방 중에서 페이 일행에 대한 모든 정보를 담아 놓은 곳을 발견하게 된다. 소라리스는 왜 이런 짓을 하는 것일까? 도중에 문이 닫혀있는 곳으로 가면 시탄이 문을 연다. 페이는 기탄에게 이 건설에 대해 물어보고 시탄은 이곳이 천제를 정점으로 하는 가젤법원의 연명연구(延命硏究) 건설이라고 말해준

에리가 지상인과의 사이에서 태어났다니

소라리스의 기어비라

다. 천제와 원로들은 1만년 전 처음으로 생겨난 인간으로 천제는 계속하여 그 모습을 보존하지만 노인들은 500년 전 지상인들과의 전쟁에서 디아보로스(ティアボロス)의 침공으로 육체를 잃었다고 한다. 이들은 데이터 뱅크에 의해 정신만이 살아 있는 존재이고 육체의 부활을 위해서 연구를 한다고 한다. 이러한 시탄을 에리는 여지껏 의구심을 품어왔던 것으로 쏘아부치고 순간 불이 꺼진다.

혼자 남겨진 페이는 앞에 있는 방으로 들어간다. 그때 모니터에 불이 들어오면서… 페이가 몸이 묶이게 되고 페이앞에 영상이 켜진다.

페이: 선생님!? 이것들은? 뭐에요, 이건!?
페이: 발트, 비리, 뭐야 이건, 선생님 말씀해주세요! 모두는 뭘….? 대답해요! 선생님!
노인: 여기에 있는 건 소라리스 수호천사의 한 사람, 휴우가 라크도우.
노인: 이 남자는 카인…너희들이 천제라고 부르는 자의 명을 받아 너희들의 땅에 내려가 너의 감시를 계속하고 있었다.
페이: 소라리스 수호천사? 나의 감시라고..?
노인: 그렇다. 그리고 너에게 끌어당겨질, 우리들이 "아니무스"로 될 자들을 취사선택, 이 소라리스까지 인도해오는 거다.
노인: "아니무스"는 신체가 없는 우리들의 부활에 빠놓을 수 없는 것… 이 자들은 우리들의 육체…빙대(憑代)할 것이다.
노인: 그래, 단지 그것만을 위한 존재…
페이: 우리들이 너희들의 육체…!? 정말입니까! 선생님? 이들이 말하고 있는 것은…
노인: 뭘 그렇게, 시끄럽게 구는거야? 믿고 있었던 사람에게 배신당해서인가?
페이: 너희들에게는 아무 말도 듣지 않아! 대답해주세요! 선생님!
시탄: 3년간…
페이: ?…
시탄: 지난 3년간, 난 당신의 옆에 있었다. 그리고 진위를 판단하지 않으면 안된다. 우리들의 원수가 될 지 어떨 지를…
페이: …원수?
노인: 그래, 원수다. 너는 우리들에게 있어서 위험한 존재이다…
노인: 고로 감시할 필요가 있었다.
노인: 원래 감시를 하라고 시킨 것은 카인이지만…
노인: 우리들은 그 "아니무스"의 선출과 원수가 될 너의 소거를 노렸다. 그리고 휴우가를 너의 옆에 보낸 것이다.
노인: 다만 너의 소거는 실패했다… 그 쓸모없는 쓰레기 때문에…
노인: 그렇더라도 "아니무스"는 수중에 넣을 수 있었다. 휴우가가 잘 해준거지.
페이: 정말…뭐야…? 이 녀석들과 한 패거리가 되어 우리들을…그 때문에 모두는…
페이: 왜지? 너희들은 우리들 인간을 의지대로 조작해왔다! 세계를 그 손에 넣고 있는 동시에! 그 이상 무얼 바라는 거냐!?
노인: 너도 알 것이다. 우리들의 목적은 신의 부활.
노인: 사람이 땅에 가득찰 때 신은 그 영원한 잠에서 눈을 뜨게 된다…그때 마하논(マハノン)도 눈을 뜨게 되지…
페이: 천공의 낙원 마하논? 땅에 떨어졌다고 하는…
노인: 낙원인가…후후후. 그건 옳게 보는 것인지도 모르지…우리들의 방주(方舟)…그 중앙블럭 "마하논"신이 봉인된 장소. 거기는 신의 지혜의 열매…지식의 낙원…
노인: 그 지식을 사용하여 눈을 뜬 신을 부화시켜서 신과 우리들을 대우주로 인도할 "방주"를 쌓는거다.
노인: 우리들의 방주의 개조…대우주에 군림하기 위해 신의 군대…천사〈마라크(マラク)〉창조…그를 위한 M계획…
페이: 뭐라고?
노인: 우리들은 우주의 고아다. 우리들은 신과 함께 이 혹성에 버려진 것이다.
노인: 우리들 사람은 이 별에서 태어난 생명체가 아니다. 먼 옛날, 다른 천체에서 이 별로 온 이성의 생명체이다.
페이: 그런 바보같은!?
노인: 거짓말이 아니다. 너도 지상에 있던 곳을 본 적이 있겠지? 왜 1만년 이전에는 사람이 존재하지 않는 것일까…
페이: …
노인: 이건 신의 의지다. 신의 부활은 옛날의 태초로부터 정해진 운명인 것…
노인: 그리고 우리들은 그 신과 함께 한다. 새로운 "아니무스"를 얻어…다시 별나라로 돌아간다…
노인: 그것이 우리들의 존재이지.
노인: 그것이 우리들의 목적.
페이: 소라리스의 힘을 가져서 세계에 군림하는 것이 목적이 아니고?
노인: 당연하다. 이렇게 작은 혹성 한 개, 손에 넣는다고 무슨 의미가 있겠는가…우리들은 이 대우주에 군림하는 그 권리를 신에게서 부여받았다.
노인: 그래, 피의 더러움이 없는 우리들만이, 그 면죄부(免罪府)〈인터젠스(インダルジェンス)〉를 얻을 수 있다.
노인: 그런 까닭에 신을 부활시킨다.
노인: 낙원에서부터 추방된 영겁(永劫). 복음의 각(刻)까지 신의 부활이 이루어지지 않으면 우리들은 멸망의 길을 걷지 않으면 안돼. 하지만…
노인 "아니무스"를 얻은 지금, 우리들의 부활은 약속된 것이다. 이제 신의 부활과…
페이: 카렐렌?
카렐렌: 이 자가 눈뜨길 기다릴 뿐…
페이: 에리!!?
에리: 여기는…?
카렐렌: 너의 기록은 조사했다.
에리: 카, 카렐렌…각하?
카렐렌: 에레하임반호텐. 1년 전 유겐트에서의 사고…케이스 102, 과도하게 조합된 항정신약제를 투여하여 내적역동의 해방. 그 시점에서 에텔 반응치는 400이상. 순식간에 안에 있던 두사람은 중상, 세사람은 재생처리. 맞지?

역시 시탄의 존재란

에리: 그만해주세요!
카렐렌: 하지만 이 기록은 틀렸다. 이건 종종있는 항정신제에 의한 힘의 폭주가 아니야.
에리: ??
카렐렌: 이건 "네 안에 잠들어 있는 또다른 한사람의 네가 눈을 뜬 것" 에 의한 것이야.
에리: 또 한 사람의 나…? 페일이나 모두는?
카렐렌: 그들은 가젤 법원의 부활을 위해서 감금되어 있다. 그 인공 생명체의 여자아이도 같은 상태이다. 샘플은 이전에 있던 것으로 충분하지. 나의 계획도 이제 제 4단계까지 도달한다. 이제 남은 건 최후의 펙터(ファクター)만 맞춰지면 돼. 때문에 그들은 나에게 있어 더이상 아무런 필요가치가 없다. 어떻게 하더라도 상관없는 존재다……보통의 쓰레기다. 하지만 넌 다르다.
에리: 저, 연구건설의 인간들처럼 하려는 거에요! 자신의 욕망만을 위해서… 당신은 자신이 무얼하고 있는지 이해하고 있어요! 사람이 사람의 목숨을 가지고 노는 것, 그런 건 절대 용서할 수 없어요!
카렐렌: 그래…밑에 연구건설을 봤군. 거기에는 현재 소라리스의 연구원들이 주로 유전자공학의 연구를 하고 있는 건설. 유기생명체를 조작하여 우연에 의해 얻어지는 성과로도 그 행위에 쾌락을 즐기는 어리석은 자의 산지이다. 그건 내가 관리하지 않는

에리, 페이, 카렐렌의 인연의 고리란…

다. 나의 전문은 분자공학… 나노크로지다.

카렐렌: 이게 뭔지 알아? 나노머신…분자기계다. 이건 그 중의 하나. 아센브라라고 하는 분자나 원자를 해체. 재구성하여 자체에 물질을 만들어낼 수 있는 기계다. 이 구체(球 ) 한 개 한 개가 원자 한 대와 같지. 이전에는 이것의 수십배나 큰 것을 만들었 뿐이지만 그 여자 아이… 먼 옛날에 사라진 제보임 문명의 유상의 덕분에 이렇게까지 조그맣고 정교하게 만들 수 있게 되었다…이 기구가 먼 옛날 4000년 이상 이전에 만들어진 건 놀랍지 않다. 그것까지는 하찮은 일에 불과하니까…거의 죽어가는 사람의 신체를 외계에서 받은 아미노산같은 것을 사용하여 재구성해 고유한 능력을 불어넣는다…라는 것도 있지. 너도 유겐트에서 사람의 유전자구조를 조금은 배웠을 거야. 유전자내의 여러 가지 것들… 그것도 말하자면 자연이 창조한 분자기계다. 가장 우리들이 자연발생의 시원생명체(始原生命 )〈프로게노트(プロゲノート)〉라고 말하는 이야기지만…

에리: 그 분자기계를 사용해서 당신을 무엇을 하려는 거죠? 그것과 저는 무슨 관계가 있죠?

카렐렌: 종래의 나노머신에는 유전자를 재편성한다 해도 그 안에 겹치지 않는 공장부분(空障部分)… 인트론(イントロン)에 숨겨져 있는 정보까지는 알지 못했다. 하지만 새로운 나노머신은 어떤 공장부분에 숨겨져 있는 정보라도 발견해낼 수 있게 되었다. 본래 "있어야 하지 않을" 정보를. 곧 그 정보가 나온다.

카렐렌: 흠, 전송되어 온 기록대로 유이감형을 띄고 있어.

카렐렌: 그리고…오옹, 우로보로스환(ウロボロス環)…! 역시 그런가, 그건 거였나…? 만, 그리고 라칸의 움직임…이걸로 모두 설명이 된다.

카렐렌: 에레하임…당신이 "어머니" 였었군…

에리: 어머니…?

카렐렌: 그래, 이건 너의 유전자의 엑손치환(エクソン置換) 전의 공장… 본래는 정보가 존재하지 않는 인트론 부분을 개념화한 것이다. 봐라, 이 링 상상의 구조체를…이건 우로보로스환이라고 하는 "어떤 특별한 자"에게만 존재하는 "인트론정보"이다. 우로보로스…태모라고 일컬어지는 이 개념의 뱀이, 자신이 먹어 치웠던 꼬리를 내뱉고 모리를 들어올린다면 어떻게 될까…너는 그 모습에 흥미를 느끼지 않는가?

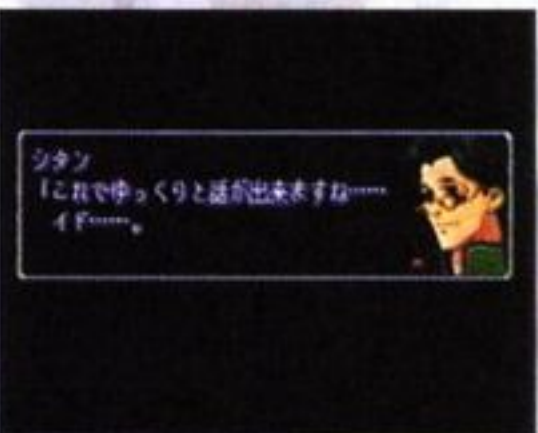
에리: …

카렐렌: 에레하임, 너는 아름다워. 너를 보고 있으면 사람의 형태를 만든 천재의 예술성, 절묘함…그런 것의 힘을 느끼지 않을 수 없다. 내 분자기계 같은건 따라오지도 못할 만큼. 너는 "그때"와 하나도 변하지 않았어. 그 " 또 한사람" 의 라칸과 같이…

페이: 으…

시탄: 정신이 들었습니까?

페이: 선생님..이, 이건…!?

시탄: 움직이려고 해도 소용없습니다. 그건 신체로 신경의 전달을 물리적으로 자르는 장치입니다. 머리에서 어떤 명령을 해더라도 당신 자체는 손가락 하나도 까딱할 수 없습니다.

페이: 나를 어떻게 할 생각이야? 다른 사람들은? 에리는 어디에 있어?

시탄: 걱정이 지나칩니다. 그들에게는 그들의..당신에게는 당신의 역할이 있습니다. 저는 그걸 조사한 것 뿐입니다.

페이: 젠장…이런…난 무얼 위해서 지금까지…

시탄: 싸운건가…입니까? 그건 앞에서 법원의 노인분들이 이야기한 대로입니다.

페이: 웃기지마! 우리들은 너희들을 위해 살고 있는 게 아니야! 그것 때문에 이 소라리스까지 온 게 아니야! 모두 자신이 진정으로 머무를 곳을 만들기 위해…그걸 위해서 싸워 온 거야…그래서…

시탄: 머무를 곳같은 것은 자신이 만들어 내는 것보다 누군가에게 부여받는 쪽이 즐겁습니다. 그런 것도 이해하지 못하겠습니까?

페이: 그런 것은 진정한…!

시탄: 푸른 이상같은 것은 현실앞에서는 아무런 의미가 없습니다. 사실 많은 사람들이 그걸 만족하고 있지 않습니다만, 부여받은 머무를 곳이라면 자신은 그 리스크(リスク)를 짊어지지 않아도 됩니다. 잘 안되더라도 그 책임을 지지 않을 수 있습니다. 사람이 왜 개개인으로서가 아닌 집단, 국가같이 큰 형태로 모이는지 알고 있습니까? 사람에게는 주변환경이 필요한 것입니다. 자신이 자기자신을 종속시키기 위해서. 그것이 굳건하다면 어느 정도는 괜찮겠죠.

시탄: 가젤의 법원은 그 주변환경을 부여해주는 것입니다. 절대적인 관리자의 밑이라면 사람은 개인을 보호하는 리스크를 짊어질 필요는 없습니다. 자신은 "일개의 인간이다" 하고 하는 환상만을 가지고 살아 갈 수 있겠죠. 어떠한 즐거움도 없을테니까. 사실은 사실, 잡아들이시지요. 그쪽이 편합니다. 저항해도 쓸모 없을뿐입니다. 힘들뿐입니다.

페이: 난…난…

시탄: 그래도 아직 뭘 하려고 하는 겁니까? 그 상태로 어떻게 하려는 겁니까? 몸의 움직임을 해보려는 것뿐입니다. 같이 싸우고 당신을 필요로 해주었던 친구도 지켜주지 않습니다. 당신에게 있어 중요한 에리마저도 지켜주지 않습니다.

페이: 그만! 그만둬!

시탄: 당신에게는 어떻게든 할 수 없을 뿐입니다.

페이: 그만…둬…

시탄: 이것으로 천천히 이야기할 수 있겠군요…이도…

이도라고??? 그럼 페이가 이도???

에리: 꺅하!

람사스: 어…야..?

에리: 예?

람사스: 어디..야? 어디냐고 묻고 있어!!

에리: 아, 아파요! 그, 그만두세요.

람사스: 그 남자는 어디야!? 어디에 있어!? 알고 있을 거야! 안내해!

에리: 그 남자라면…페이…?

람사스: 페이, 페이, 페이, 여기도 저기도 페이.

람사스: 페이…! 그 남자의 어디가 나보다 뛰어나다는 거냐! 인정받겠어. 난 인정받겠어!!

람사스: 크윽.

에리: 라, 람사스…그 약…정신안정제…? 어째서 당신이 그렇게까지 뒤쫓지 않으면 안되는 거죠…? 페이와의 사이에서 뭔가…

람사스: 페이 네놈…봐라…나는…

에리: 람사스…

## 이면의 얼굴..페이 & 이도

정신을 차리게 된 페이. 그의 앞에 비리. 발트. 그리고 시탄이 나타난다. 페이는 시탄을 죽일 듯이 달려들지만 일행은 모두를 말린다. 모두를 구해준 것은 시탄이라고 하는데… 이야기를 들어보면 시탄은 모두의 리밋터(リミッタ)를 벗겨주기 위해 이곳으로 끌고 왔고 원래는 가젤의 말대로 그런 임무를 받은 것은 맞았지만 그것은 예전의 일이며 지금은 이런 모습이라고 한다. 그리고 페이에게 알려줄 일도 있다고 하는데 그것은 나중에 이야기하겠다고 한다.

페이 일행은 우선 에리를 구하기로 하는데 길을 따라 가면 에리를 구하게 된다. 이때 시탄과 제시는 저네레이터를 파괴해 버린다. 하지

결국 시탄은 우리들을 위해서

만 람사스는 그 와중에서도 페이를 찾고… 페이는 모두가 있는 곳으로 도착하게 된다. 그곳에는 에리의 부모까지도 있다. 에리의 아버지는 도망칠 비행선을 찾으러 가고 페이도 뒤따라서 간다. 여기서는 남쪽으로 무조건 가다 보면 중간지점이 나온다. 하지만 이때 갑작스레 하마가 에리를 데려가려고 한다. 하마는 자신은 페이 일행처럼 "특별한" 존재가 아니기 때문에 이럴 수밖에 없다고 한다. 에리를 데려오면 카렐렌이 "변하지 않게" 해준다고 약속을 하고… 이 광경을 본 에리는 어머니가 하마의 앞으로 가서 자신 역시 보통의 어머니이기 때문에 그만둬 달라고 한다. 결국 에리를 구하게 되지만 에리의 어머니는 사라지고 만다.

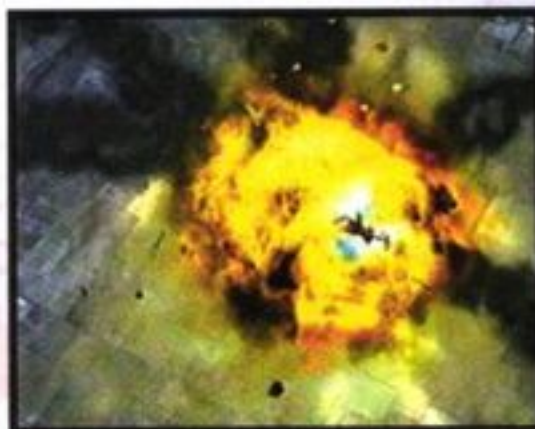
에리의 어머니가 돌아가시게 될 때 그라후와 가면의 여자가 나타난다.

전투에서 승리를 하면 그라후의 앞에 에리의 아버지가 나타나서 그들을 막아주려고 하지만 처형인의 공격으로 결국 죽음을 당한다. 이 광경을 본 에리는 폭주를 하지만 처형인의 공격으로 모든 일행이 움직이지 못하게 되고… 페이의 마음속에서 이도가 페이에게 잠을 자고 있으라는 말이 나옴과 동시에 페이는 폭주하게 된다. 상황은 유그도라실로 바뀐다.

하마는 특별하길 바랬다

유기도라실에서는 페이의 벨톨이 그 붉은 기어로 변신해 소라리스에 다다른다.

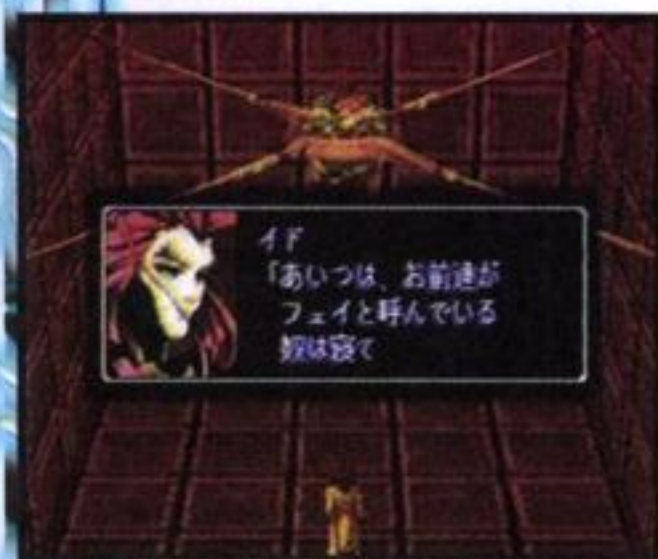
카렐렌: 나타났군…
처형인: 예. 그것도 확실히. 이번에는 지금까지 본 중간 단막극이 아닐 겁니다.
만: 이번에는 그렇게 간단히 스테이지에서 내려가지는 않을 거요. 페이의 정신적 에네르기도 상당히 약해져 있고 게다가…"옛날"과 상황이 비슷하니까요. 후후후…
카렐렌: 뭐가 재미있어?
만: 시간이 흘러도 생각하는 기분은 변하지 않군요. 당신도 마음속이 대단히 복잡하죠?
카레렌: 훗, 그런 소릴. 그런데 람사스는 어떻게 됐나?
만: 그녀를 데려오려고? 좀 늦었어요. 칼이라면 나간 뒤예요.
카렐렌: 정말 쓸데없는 걸…이라고 말하고 싶지만 뭐 좋다. 이것보다 제어가 확실해졌다고 생각하면…그래도…
미안: 뭐?
카렐렌: 승리하지 못하는 싸움, 잘도 계속되어가는군….
만: 그게 목적이죠? 그렇게 꾸민 것이 저이긴 하지만…그래도 이제 조금이에요. 유일한 성공에… 중요하게 하죠.
카렐렌: 무엇까지가 진심인지, 알 수 없는 여자군.
카렐렌: 가자. 여기도 곧 붕괴된다.
만: 그래요. 칸도 "구해주지 않고"….죠.

일행들은 마라아의 도움으로 소라리스를 빠져 나온다. 시탄은 에리에게 페이가 이드였다는 사실을 이야기해준다. 이제 이드는 소라리스를 혼자서 부숴 버리고… 유그도라실까지 쳐들어온다.

소라리스를 파괴하는 이도

에리는 이도를 맞아 혼자서 출격을 하고 에리는 필사적으로 페이를 막는다. 하지만 이미 페이는 이도의 지배하로 들어간 후였다. 결국 에리도 쓰러지게 되지만 페이는 조금씩 정신을 차리게 된다.

시탄: 죄송합니다. 확실하다는 것이 판명될 때까지 가만히 있으려고 했던 것입니다. 저는 소라리스의 황제 카인에게서 페이를 감시하라는 밀명(密命)을 받아서 행동하고 있던 것입니다.
페이가 세계를 멸망시킬 자인지 아닌지를 판별하기 위해 저는 지시를 받은 것이었습니다. "접촉자(接觸者)"… 천제는 페이를 그렇게 불렀습니다.
(화면전환)
천제: 그것이 너의 결론이냐?
시탄: 그렇습니다. 폐하. 저대로 이끌어낸 답변입니다.
천제: 아넨에르베(アーネンエルベ-)…만들 수 있다는 것이냐?
시탄: 예. 사람에게는 그 가능성이 있습니다. 더 이상 관리자는 필요하지 않습니다.
천제 "접촉자" 원수가 되지 않는다고?
시탄: 예, 폐하의 견해대로, 페이가 그렇다고 한다면…
천제: 그렇다면 맡기겠다…그것이 내가 할 수 있는 속죄이니…
(유그도라실)
시탄: 아넨에르베…이 세계에 태어난 인간들과 함께 새로운 지평에 걸어 나아갈, 다가올 신의 인간. 그것이 "접촉자"의 운명. 천제는 페이를 그렇게 불렀습니다. 왜 페이를 그렇게 불렀는지는 알려주시지 않았습니다만.
시굴드: 도대체 그는 어떤 사람이지?
시탄: 그는 페이입니다. 그리고 에루루의 파괴, 칼에게 중상을 입히고 유그도라실을 침몰시키고 키스레브에서 리코의 부하를…더이상 이야기할 필요는 없겠죠. 그는…이도입니다.
시굴드: 뭐라고!? 이도!?
제시: 어떻게 된 거지?
시탄: 그는…페이는요, 해난성동일성장해(解離性同一性障害), 즉 다중인격자입니다.
제시: 그, 그래?
시탄: 해난성동일성장해, 다중인격. 한사람의 인간이 동시에 복수의 인격을 가진다는 일종의 정신장해입니다.
시굴드: 설마, 그런 일이 현실로…
시탄: 있습니다. 페이의 존재 자체가 그 증거입니다. 저는 이도라고 불리는 파괴자로서의 인격을 가진 페이를 쭉 보아 왔습니다.
시탄: 처음에는 안정하고 있었습니다. 라한에 있었던 3년간은 모든 것이 좋을 정도로 페이의 해난은 일어나지 않았습니다. 하지만 그후 라한이 습격받은 뒤에는 달랐습니다. 조금씩 이었지만 해난의 회수와 시간이 증가하였습니다. 그리고 소라리스에서 완전한 이도의 발로가 일어난 것입니다.
시굴드: 왜 그렇게 되어 버린 거지? 라한에 있을 때는 괜찮았잖아?
시탄: 아마도…이건 정말로 추측인데, 그라후의 출현이 페이에 영향을 미친 것이 아닌가 싶습니다. 선배는 알고 계시겠지만, 페이는 라한에서 살기 전에는 암살자 이도로서 그라후와 행동을 함께 했습니다. 도미니아의 고국, 에루루가 소멸되어버린 그 때 말

## BOSS 그라후&처형인(グラフ&處刑人)

예전에 나타난 그라후와는 달리 그렇게 강압적인 공격력은 가지고 있지 않다(그렇다고 해서 쉽다는 것은 절대 아니다). 페이와 시탄으로 공격하고 비리로 여신의 엘과 회복을 하면서 전투에 임하면 된다.

이도와의 대화

입니다. 그라후는 의도적으로 페이의 안...아니, 정확하게는 안이 아니지만, 이도를 발로시키려고 하고 있습니다.
제신: 무엇 때문에?
시탄: 실을 쓰러뜨리기 위해....그라후는 그렇게 말했습니다. 그 이외에는 저도 판단하지 못하겠군요. 단지, 확실히 말할 수 있는 것은 그라후는 이도의 발로는 바랬지만 그 컨트롤은 할 수 없었습니다.
시굴드: 즉 손해만 보았다는 이야기인가?
시탄: 예.
제시: 확실히 말할 수 있는 것이라고 했지? 그건 무슨 의미지?
시탄: 그것을 지금부터 이야기하겠습니다. 그것이 가장 중요한 점입니다.
(소라리스에서)
시탄: ....당신은 아무 것도 할 수 없습니다.
이도: 잘 알고 있지 않은가. 시탄...아니, 선생이라고 불렀었지.
시탄: 만나고 싶었습니다. 이도. 만나서 당신과 이야기를 하고 싶었죠.
그것도 이 신경계와 신체와의 전달을 기계적으로 끊는 이 속구(束具) 덕분에. 그런데 페이는 지금 어떻게 되어 있습니까?
이도: 페이? 어떤 페이의 일을 말하는 거야?
시탄: 페이가 몇 명이나 있는 것입니까?
이도: ...
시탄: 이도?
이도: 녀석은, 너희들이 페이라고 부르고 있는 녀석은 잠들어 있다.
시탄: 잠자고 있다는 것입니까?
이도: 녀석은 내가 눈을 뜨고 있을 동안에는 잠을 자고 있다. 그래서 내가 무엇을 하고 있는지는 전혀 알지 못해.
시탄: 아무 것도 모른다는 것입니까?
이도: 당연하지. 녀석은 나의 지배하에 있으니까. 나의 기억을 볼 수 없다. 녀석은 원래 존재하지 않아야 할 페이. 그 남자에 의해 무리하게 만들어진 인격. 나약한 자의 방에 들어온 사람...
시탄: 그 남자?
이도: 우리들의 아버지, 칸이다. 그 남자는 나의 인격을 의식의 저 깊은 곳으로 봉인해 버렸다. 어떤 방법이었는지는 모르지만 지금의 페이는 그 때 태어난 거지.
시탄: 나약한 자라는 것은 누구의 일을 지칭하는 것입니까?
이도: ...녀석의 일을 물어보는 거지? 네가 뭘 할 수 있을 거라 생각하나?
시탄: 당신 같은 다중인격자와 이야기할 수 있습니다. 그다지 많은 경우는 아닙니다. 학문의 길을 걷는데 비상하게 흥미가 깊은 실제 예입니다.
이도: 대단한 친구를 가지고 있군. 페이도... 마음에 들었어. 선생. 하지만 그런 녀석의 일은 어찌 되어도 좋아. 어차피 "페이라고 하는 존재"의 주장할 자격도 없는 나약한 놈이야. 모든 현실에서 도망쳐버린 바보 같은 녀석. 나에게 지배당해도 무엇 하나 말하지 않는 한심한 녀석. 살아가는 것을 거부한 겁쟁이야. 사라져 버렸으면 좋겠어! 그런데 왜 녀석은 존재하지! 왜 사라지지 않지! 제길...나와 같은 몸에 존재하고 있다는 것만으로도 이가 갈려...
시탄: 화제를 바꾸죠. 왜 당신의 마음은 나눠어졌는지 그걸 알려주십시오. 현시점에서 관리자에 있는 당신이라면 그걸 알고 있을텐데요? 사람의 마음이 완전히 해난된다는 일은 보통으로서는 있을 수 없는 일입니다. 과거에 뭔가 큰 정신적 외상(精神的外傷)과 같은 일이 없다면 안될텐데요.
이도: 나에게 생각하는 이야기를 말해보라는 거냐? 착각하지마. 난 너에게 질문의 기회 같은걸 주고 있지 않아. 이 속구로 가두었다고 해서 쉽게 생각하지마. 이 정도의 속구, 마음만 먹으면 언제라도 부셔 버려서 너를 싹 죽여버릴 수도 있어. 그걸 잊지마.
시탄: 그런데 왜 그러시지 않죠?
이도: ...
시탄: 대신 대답해 볼까요? 당신은 페이를 조종하고 있지 못하죠? 완전하게 정복하지 못한 거죠. 예로 지금 여기서 그 속구를 부숴 버린다 해도 거기에는 많은 정신적 에네르기를 소비하지. 페이의 인격을 완전하게 누르고 있지 않은 당신은 정신적 에네르기의 소비에 의해 다시 페이의 인격으로 돌아가 버리게 되지. 무대에서 내려오지 않으면 안되지. 당연히 다음에 발로할 날은 알 수 없고. 그래서 하지 않는 거지. 그렇죠?
이도: 정말 잘 알고 있군. 그래 틀림없이 난, 그 녀석을...
시탄: 왜 그러십니까? 이도.
시탄: 너에게 무리하게 무대에 올라가서. 녀석이 눈을 뜬다. 하지만 원래대로 하면 나는 이제 내 자신의 의지로 무대에 올라갈 수 있다. 하지만 그게 되지 않아. 그건 그 여자 탓이야. 그 여자의 존재가 페이를 제멋대로 날뛰게 하고 있어.
시탄: 그것은 에리에 대한 겁니까?
이도: 그 여자는 ...같다. 모두 그래서...사라진다...
시탄: 모르겠습니다. 저에게는 이해가 되지 않는데요. 이도.
이도: 알 필요 같은 건 없어. 단지 그 때가 오면 그것을 있는 그대로 받아들이면 돼. 현실과 죽음을...
이도: 자 그럼, 너도 그만 사라져라.
시탄: 현재 페이의 인격은 아버지에 의해 어떤 방법으로 그 정동부분을 봉인되어... 또다른 이도의 인격의 기초부분...컴퓨터로 말하자면 OS에 상당하는 부분 위에 결착된 인격입니다. 하지만 어떤 이유로 페이에게는 과거의 기억이 없습니다. 이도로서 산 10년간의 시산은 이도가 관리하고 있는 기억. 이도가 봉인되기 전에는 존재하고 있지 않았던 지금의 페이가 알 리가 없습니다. 이도가 기억을 돌려주지 않는 한. 현재의 페이의 인격은 라한에서의 3년간의 생활 중에 사람들의 반응을 학습해서 얻은 완전히 발달되지 않는 인격입니다. 그래서 돌발적인 사태나 마음의 움직임에 대처할 수 없었던 것이지요. 에리, 페이와 가장 많은 시간을 함께 행동한 당신이라면 이해하겠죠? 그는 정신적으로 불안전한 때가 가끔씩 있었죠? 갑자기 이상해진다거나 돌연 사라진다거나...
에리: ...예...

시탄이 예전에 소라리스에서 한 행동... 그것은 페이에게 내재되어 있는 이도를 불러내기 위한 것이었다. 페이는 감당하지 못할 정도의 정신적인 충격을 받게 되면 이도로 바뀌게 되고 이도 전의 기억... 가끔씩 보여지는 어릴 적의 기억은 페이가 가지고 있지 않다는 이야기였다. 그리고 이도가 이야기하는 겁쟁이의 기억이 이도의 발로를 막고 있는 듯 하다는 이야기를 시탄

너무나도 버거운 사실들

이 하게 된다.

그 날 세바트의 사람들은 페이를 두려워하고 그라프의 재회라고 여긴다. 500년 전 세바트를 부셔버린 것이 그라후이고 사람들은 페이를 동결시키자는 의견을 타진한다. 하지만 그날 밤 에리는 페이에게 찾아가고 페이는 자신이 이도가 될 지도 모른다는 경고를 하지만 에리는 언제나 같이 있을 것이라며 탈출을 감행한다. 기어독에 간 두 사람. 그들 앞에 선생님이 나타나 이미 벨톨의 보급을 끝마친 상태라고 한다. 결국 페이 일행은 모두 페이의 앞날이 밝아지길 기원한 것이다. 일행들의 도움으로 두 사람은 탈출하게 된다.

노인: 카인 녀석...휴우가 같은 녀석을 끌어들여서...
노인: 수치화로서 보다 높은 논리적 사고를 가진 우리들과는 역시 틀리군...
노인: 사인은 사람의 형상에 너무 구애받고 있어.
노인: 그렇다 해도...단 한 대로 에테메안키를 파괴한 것은...녀석의 힘은 놀라워...
노인: 더이상 우리들에게는 시간이 없다. 열쇠다, 열쇠를 사용하는 거다...
카렐렌: 좀 마음이 가라앉았나?
노인: 카렐렌인가...카인의 상태는?
카렐렌: 뭐, 언제나와 마찬가지로 연명처리중이다. 조금은...견디겠지...
노인: 시간이 맞지 않을 가능성도 있다는 건가...
카렐렌: 어떡하지.... 그런데 열쇠를 사용한다고 이야기했던가? 녀석을 없애버린다는 보증이라도 있는 건가?
노인: 그건 모른다. 상대가 상대이니 만큼..
노인: 녀석이 "접촉자"라면 변이하지 않을 가능성도 있다.
노인: 대대로 이어진 생명체. 확률이 문제다.
노인: 그렇다고 해서 손을 놓고 있을 수만은 없잖아.
노인: 그렇지. 이대로라면 과거의 실패를 반복. 두 번째는 용서되지 않아.
카렐렌: 뭐, 그렇게 몰아세우지마. 녀석의 곁에 람사스를 향하게 해놓았다.
노인: 그렇게 쓸모없는 놈이 뭘 하겠어.
노인: 에테멘안키만도 못한 "쓰레기"에게 무얼 기대할 수 있는 거야?
카렐렌: "아니마의 기" 주었는데도?
노인: "기"라고...?
카렐렌: 이전에 회수했던 기어 한 대를 녀석의 기어와 동조시켰다. 이거라면 말이 필요없다. 녀석도 진정한 힘을 발휘할 수 있을 것이다.
노인: 너희들의 손을 뗀다는 것인가? 전생했다고는 하지만 예전의 동료였잖아? 알 수 없는 녀석이군.
카렐렌: 사람의 정갈은 감정이란 건 먼 옛날에 버렸다. 지금의 나에게 필요한 건 "그녀"뿐이다.
노인: 그런 것도 정이 아니라고 말하는 건가.
카렐렌: 당연...
노인: 허세가 아니면...
카렐렌: 귀찮군. 지금 여기서 사라지고 싶어?
노인: 그래 좋아. 그만해 두지.

카렐렌이 집착하는 그녀는?

람사스는 카렐렌에게서 아니마의 기를 받아 기어바라를 얻게 된다. 카렐렌은 에리를 뺏어오라는 말을 하고 결국 페이는 현저한 출력차이로 람사스에게 잡히게 된다. 역시 람사스의 기체의 위력은 벨톨과는 상대가 되지 않았고...하지만 람사스는 자신의 힘에 도취되어 결국 페이를 놓치게 된다. 페이와 에리는 어느 숲속에 떨어지고 페이는 피가 멈추지 않는 에리를 데리고 어디론가 간다. 그런 모습을 지켜보는 그라후...

## 두 번째 이야기(The Second story)

### 영원한 만남

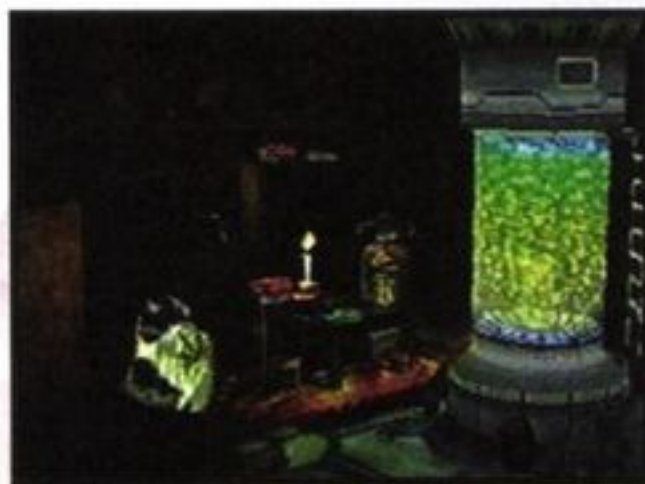
꿈...나는 꿈을 보았다...
그것은 잊혀져 있던 기억이었을 지도 모른다...
꿈...기억...
잠에서 깨어나 떠오르는 것...
눈을 뜨고 있을 때 잊혀져 있는 것...
기억의 깊은 곳은 꿈의 표층...
그 어딘가의 현실에서 어딘가의 허구(虛構)인가...
눈을 뜨고 보지 않으면 알지 못한다...
혹은, 그 어딘가의 현실에서 어딘가는 허구인지도 모른다...
경계가 없는...매우 모호한 것...
자신이라고 하는 존재와 같이 허무한 것...
그런 꿈을, 나는 보았다...
긴...말할 수 없을 정도의 기나긴 꿈을 보았다...
소피아: 라칸...라칸, 왜 그래? 라칸
그 꿈속에서, 난 라칸이라고 하는 이름으로 불려졌다.
나는 그림을 그렸었다...
그 그림을 그리는 재주로 난 지금 이렇게 니산의 성모 소피아의 초상화를 그리고 있다...
라칸: 예...아니, 아무 것도 아닙니다.
소피아: ...오늘은 이제 이것으로 그만 둘까? 뭔가 안색이 좋지 않아...괜찮아?
라카: 예에, 괜찮습니다....그렇습니다. 오늘은 이제 그만하죠. 소피아님이야말로 불편하시지 않습니까?
소피아: 뭘. 둘이서 있을 때는 그렇게 부르지 말라고 했지? ...보통처럼. "에리"가 좋아. 그리고 경어도 쓰지 말아 줘.
라칸: 예, 그래, 알겠어. 그러겠...아니, 그러지. "에리"...
에리...
그녀가 그 이름으로 불려질 때, 우리들은 만났다...그 때 우리들에게는 서로의 입장조차도 아무런 관계가 없었다...
그걸로 좋았다...단지 그곳에 둘이 있어...
그것만으로 좋았다...
라칸: 1주일 정도...집에 돌아가 있으려고 해.
소피아: 어, 왜?
라칸: 그림 도구가 떨어졌어. 그래서...새로운 걸 만들어야해.
소피아: 그 이유로 꼭 거기까지 가야 하는 거야?
라칸: 그곳이 아니면 좋은 안료를 구할 수 없으니.
소피아: 그래...그럼 교단의 카할(カハル)에게 기어로 보내줄게. 그렇다면 빨리 도착하고 무엇보다 안전해.
난 거짓말을 했다...
그림 도구가 떨어져 있던 것이 아니었다.
초상화가 완성되는 것이 두려웠다. 언제까지라도 그리고 싶었다.
그래서 시간을 끌었다...
이런 나를 그녀는 업신여길까...
아니, 언제나 부드러운 미소를 지어줄 것이다. 그녀는 그런 여자이기 때문에...
꿈...
라칸이라고 하는 남자의 일생...
그리고 몇 명이나 되는 남자의 일생...
그것이 꿈의 전부...
눈을 떠지는 지금이 되면 모두 기억이 나지 않는 정도
그 정도로 이어진 꿈의 여러 가지...
그 꿈속에서 난 한 여자를 사랑하

**고 있었다...**
**어느 날이라도, 어느 시대라도 그것은 변하지 않았다.**
**여자의 이름은...**
**그 꿈은, 나를 변하게 해 주었다...**
**그 꿈이 실마리가 되어 나는 자신이 무엇을 해야 할지**
**알 것같은 기분이 들었다...무엇을 이루지 않으면 안되는가를...**
**기나긴 꿈의 기억...그것은 혼의 기억인지도 모른다...**

**...그 날... 그때 전해지지 않은 말...이루어지지 않은 생각...**
**말과 생각...두 개의 관계...**
**말이 없으면 생각은 전해지지 않는다...**
**생각이 없으면 말 사라진다...어느 쪽이든 중요한 것...**
**결국에 나뉘어지지 않는 것...천사의 날개...남자와 여자...**
**변하지 않는 운명...변하고 싶다고 바라는 기분...**
**나를 변하게 해준 사람과의 만남...그리고 변해 가는 나...**
**나는 그런 꿈을, 나는 보았다...**
**긴...말할 수 없을 정도로 기나긴 꿈을 보았다.**

에리와 페이, 이 둘의 관계는 이 세상이 이루어지기 전부터 영원히 만나게 되는 운명의 남녀였다... 페이와 에리의 몸은 토라(トーラ)라고 하는 선생의 나노액터에 의해 구해지게 된다(이 자의 이름은 메르키올 바로 카렐렌의 스승이다). 페이는 먼저 깨어나게 되고 밖으로 나가면 토라의 연락을 받은 시탄이 찾아온다. 조금 뒤에 에리도 깨어나게 되고 에리와 페이는 밖으로 나가 바람을 쐬게 된다. 페이와 에리는 자신들이 만날 때 뭔가 이상한 기분이 들었었다는... 우연만이 아니란 것을 느끼고 그때 토라가 들어오라는 소리를 하여 집으로 들어간다.

집으로 들어가면 토라는 나노기술로 리미터의 해방을 시킬 수 있게 되었다고 하면서 이것을 세계에 뿌린다면 인류가 모두 리미터에서 해방될 수 있다고 한다. 토라는 이것을 뿌리기 위해 고대의 건설에서 마스도라이바로 샘플을 발사한다면 대기 중에 퍼져 인류를 구할 수 있다고 하고 페이에게 이도를 제압시키는 감정억제장치(感情抑制装置), 리스트밴드를 페이에게 준다.

페이는 이제부터 이도의 두려움에 떨치게 된다. 또한 선생은 페이의 안에 잠들어 있는 힘만을 임의로 해방하여 힘을 증폭시키는 '시스템 이도(システムイド)'를 사용하게 해준다. 이때 갑자기 세바트의 사신이 세바트에 의해 아베와 키스레브의 평화 협정이 이루어지는데 소라리스의 기동병기들이 쳐들어 왔다고 한다. 여기서 에리는 리미터 해소를 위해 자신이 마스도라이바로 가겠다고 하고 시탄도 자신의 기어바라와 같이 동행하겠다고 한다. 이제 페이는 니산으로 가기로 한다. 페이는 밖으로 나와 새로운 벨룰을 타고 가고 유적에는 에메라다와 에리가 같이 간다. 그후 선생에 집에 그라후가 나타나는데...

그렇다면 그라후가 리칸이라는?

토라: 역시...페이와 에리를 내가 있는 곳까지 옮겨놓은 것은 너였군...그 두 사람을 보고 곧바로 알았어. 아니, 모르고 있을 리가 없지. 그때의 너와...그녀는 꼭 같았으니...그렇지, 리칸...

노인: 뭐라고!? 살아있다는 거야...
카렐렌: 그래...
노인: 제길. 람사스가 격투한 게 아니었어?
카렐렌: 녀석이 격추한 기어에는 그녀가 동승하고 있었다. 죽어버리면 곤란해.
노인: "어머니"라면 굽히는 건 안되지만..."대존재(對存在)"로도 해서 지금의 "어머니"에 놓인다면...
카렐렌: 나에게 있어 그것은 완전하다고 말할 수 없다.
노인: 구애받는군...사람의 정, 버린 게 아니었나?
카렐렌: ...녀석에게는 다시 람세스를 시켜 향하게 해놔. 이의은 없겠지? 현재의 장소는 알아?
노인: 에테메안키는 붕괴됐지만, 메모리큐브의 기능은 아직 일부가 살아있어. 개개인의 장소와 위치라면 알 수 있어.
노인: 잠시...추격당한 장소에서 떨어져 이그니스로 향하고 있는 도중인 것 같다.
카렐렌: 그래. 그 땅을 떠난 건가...(그렇다면...각인의 해소, 시간 문제군...)
노인: 무슨 말했냐?
카렐렌: 아무 것도 아니야. 자, 거기서 가만히 기다려.
노인: 여자의 회수는 어떻게 할거냐? 열쇠가 움직이려고 해. 신의 부활의 시간이 가까워져 있어.
카렐렌: 그녀의 회수라면 언제라도 가능해. 지금이 아니라도...어차피...

## 람사스와의 재회

**이그니스로 향하는 도중, 난 녀석과 재회하였다.**
**카란·람사스...람사스는 기어바라 「벤뎃타(ヴェンデッタ)」를 이끌고 다시 나의 앞을 가로막았다. 피할 수 없는 싸움이었다. 나는 새로운 벨룰에 탑재된 새로운 기능, 「시스템·이도」를 해방시켰다.**

**람사스의 절대적인 자신감은 깨져버렸다.**
**경악과 원한의 목소리를 남기고, 람사스의 기체는 숲속으로 사라졌다.**
**왜, 녀석이 이렇게까지 나에게 고집을 피우는지는 모른다.**

단지, 녀석이 이야기하였다. 너만 없다면...이라고.

## 세계에 희망을

**나노머신산포를 위해, 제보임 문명 유적의 한 가지 마스도라이바 건설로 나와 에메라다가 향했다.**

둘의 운명은

새로워진 벨룰 출격!!!

### BOSS 벤뎃타

시스템 이도를 쓰면 어택 레벨이 하이퍼가 되며 3턴간 초필살기를 쓸 수 있게 된다.
HP 12000정도

초필살기 3방이면 끝

## BOSS 허리케인요새(ハリケーン要塞)

유그도라실 IV는 HP 9999에 연료가 9999. 질 수가 없는 전투다. 강공격으로 4번만 히트시키면 된다. HP 15000정도

세상이여 살아나라

다행히도, 건설의 동력은 살아있어서 우리들은 힘들지 않게 중앙제어실로 갈 수 있었다.

빛으로...

도중에 제보인 시대에 만들어진 미사일, 대형로켓의 수가, 마치... 태고문명인의 상태를 나타냈었다.
그것은 사치를 덮어쓴, 서로를 거절했던 사람들의 모습이었다.
중앙제어실에 도착한 우리들은 합류한 선생님의 협력을 얻어 마스도라이바를 가동. 각인〈리밋타〉해방을 위해, 나노머신에서 얻은 캡슐의 사출에 성공했다.
대기상층에 살포된 나노머신은 자기생산을 개시, 세계전체에 퍼져갔다.
태양광(太陽光)을 받아 빛나는 나노머신. 창공에 흐르는 띠가...
그 빛나는 것은, 모든 사람들의 「쇠사슬」을 벗어나, 진정한 자유를 되찾으려고 하는 우리들의 희망의 빛으로 된 것이었다.

이것이 바로 유그도라실 IV

소라리스의 「지상제압용 기동병기」의 침공은 거세지고, 셰바트나 니산의 보통 기어부대로서는 막아낼 수 없었다.
소라리스 기동병기의 니산도찰은 시간문제였다.
우리들은 소라리스의 기어부대를 물리쳐, 기동병기에 대항하는 「유일한 수단」을 얻기 위해 키스레브의 제부, 총통부로 향하였다.
「키스레브 총통부」그 실태는, 과거 소라리스와의 대전 후, 발트의 선조「모니・파티마」에 의해 만들어진 「비밀전함」이었다.
비밀전함은 그 존재를 숨겨진 채로, 그 후, 이 땅에 건국된 키스레브제부의 일부로서 사용되었던 것이다.
그 실태를 과거의 기록으로 알아낸 발트는, 비밀전함을 작동시켜 소라리스 기동병기에 대항하려고 했다.
「잠사함 유그도라실」을 그 조종실 중앙에 넣어, 사용하는 비밀전함은...
500년의 긴 잠에서 깨어나 그 진정한 모습을 우리들 앞에 보여주었다.
「새로운 주인」을 얻은 비밀전함을 이끌고 우리들은 기동병기의 앞을 가로막았다.

### 다시 찾아든 혼란

소라리스 기동병기는 파괴되어...
이그니스는 일시적인 안정을 되찾았다.
평화가 조인되고, 이그니스의 땅은 500년의 시간이 지나 다시 하나가 되었다.
축제 분위기의 아베, 니산, 키스레브, 셰바트...
그것을 축복하는 것과 같은 것이 하늘에 놓아졌다.
에리들의 손에 의해, 대기 중에 나노머신이 살포된 것이다.
...이변은 그때 일어난다.

하마의 말이 여기서 이해가 된다

처음에는 아무 것도 몰랐다. 우리들은...이 세계를 버린 것이 맞았다.
사람들이 차례차례 이형으로 변이하였다.
그것은 과거 카렐렌이 의해 붙여진 각인〈리밋타〉가 나노머신에 의해 빠져버린 것을
계기로 일어난 사태...
본래의 능력이 개환된...「사람」의 모습이었다.
난 그때, 소라리스에서의 하마가 한 말이 생각났다.
「보통의 인간이 어떻게 되는가」 라는 말...

노인 : 신의 부활이 가까워진 것에 의한 자연발아(自然發芽)인가...
노인 : 하인의 육체가 되는 자...열쇠를 사용하지 않아도, 이 정도만의 숫자가 존재하고 있다는 건...
노인 : 하지만, 아직 발아하지 않은 자도 있어...
노인 : 신의 육체에 운명지어진 자들이지.
노인 : 어쩌면, 신의 원수인 자들일 지도 몰라...
노인 : 소이렌트(ソイレント)의 재가동을 행하자.
노인 : 어쨌든 간에, 중도반단(中途半端)한 자들의 변이. 이대로는 사용되지 않아.
노인 : 신의 사도. 많이 만들진 않아.

만: 당신에 의해 억눌려있던 「쇠사슬」이 풀린 것 같군요.
카렐렌: 별로 이것으로 계획에 차질이 생기는 것은 아니야. 이미 처리는 끝내 두었어.

역시 카렐렌의 술수였다

카렐렌 : 전의 소라리스제도 폭발의 축제 때, 대기 중에 확산하기 위해 나노머신 웰스를 장치해 두었다. 이제 그들이 각인을 해소할거라고 판단했기 때문에...뭐, 아슬아슬한 타이밍이었지만. 현재의 사람들의 이형화는 그 초기 반응이다. 세계 안에 확산되어 웰스는 발현한 원체를 그 본래의 것이 아닌, 컨트롤할 수 있는 것으로 변화시켜 준다. 열쇠의 발동에 관계없이 눈을 뜨는 자들이 필요해. 말하자면 신의 본래의 육체를 빼앗기 위한 존재...
만: 신과의 동화의 축제에 풀려진, 토로이의 목마... 문자 그대로 웰스... 하지만...그 아이들의 사혹(思惑)과는 틀리죠...?
카렐렌 : 당연하다. 녀석들이 좋을 대로 놔두지는 않아. 「신의 방주」는 내 것이다.
만. ...저에게 있어서는 어느 쪽이라도 좋아요. 보다 확실한 쪽에 갈 뿐이니...

### 소피아의 재림

소이렌트 시스템.
과거 소라리스에 의해 만들어진 건설.
이 건설은 지상에 도달하는 곳에 존재했다. 당초에는 생체실험이나, 인간을 세뇌시키기 위해 사용되었다고 한다...
이 건설에, 웰스...본질적인 사람의 모습...이라고 불려지는 것에 변이되어 버린 사람들이 모여있었다.
웰스로 된 사람 중에는 건강한 보

이 생명체는 무엇일까???

통사람을 습격, 그 피와 살을 탐하는 자도 있었다.
건강한 보통 사람의 육체는 급난한 분자변화에 빠져 큰 고통을 앓고, 얼마간인가 목숨을 연장하지 못하게 되었다.
그들의 목숨은 그 정도로 짧았다.
머지않아, 심한 레벨의 변이체의 사람은 보다 낮은 레벨의 변이체의 사람의 피와 살을 구하게 되게 되었다.
소이렌트 시스템은, 그런 변이가 되어버린 사람들의 육체를 분자 레벨로 분해융합...
보다 완벽한 한 개의 생명체...「병기」로 다시 개조하는 장치였다.
그것이 가젤 법원의 "M계획"의 진상이었다.
우리들은 소이렌트 시스템을 폭파시키기 위해,.... 그곳으로 향했다.
그곳에서는 한정된 생명에 면죄부를 손에 넣으려고 하는 사람들이 서로 우리 앞에서 싸움을 했다...
삶을 고집하는, 추잡한 싸움...다른 이들의 눈에는 그렇게 보일 지도 모른다...
하지만, 나의 눈에 비치는 그것은...필사적으로 살려고 하는 한 사람 한 사람 「사람의 자연스러운 모습」이었다.
「얻은 자와 얻어진 자」가 그곳에는 존재하고 있다...
그리고...전의 소라리스의 동료들도 그곳에 있었다...
그들은 우리들의 피와 살을 요구하였다.
「가진 자와, 가져진 자」로 나눠 갖는 거다...그렇게 그들은 말했다.
가진 자인 우리들에게 이런 고통이 이해될까...그렇게도 이야기했다.
나는 대답할 수 없었다...
뭘 말하더라도, 가진 자의 허세로 들릴 테니까...
그렇더라도 그들의 고통이 나아진다면...
나는 그렇게 결의하였다...
먼 과거...
꿈속의 기억 중에 자신이 그렇게 한 것처럼...
그 때 갑자기 시스템이 폭주하였다. 집합 처리중인 한 개의 「집합체」로 불려지는 거대생명체 생명장치의 용벽을 깨고 우리들 앞에 모습을 나타냈다.
사람의 모습을 잃은 그것...일찍이 사람이었던 그것은 거기에 있던 구제를 바라는 사람들을 먹어치웠다...
우리들은 싸울 수밖에 없었다...
사람들을 구하려면 그럴 수밖에 없었기 때문에...그리고 「그」를 구하기 위해서는 그럴 수밖에 없었다...
고통보다도 죽음을...
그, 이전에 인간이었던 것의 눈은, 그렇게 우리들에게 울부짖고 있었으니...

보스를 쓰러뜨리면 에리가 시탄에게서 칼을 빌리고 자신의 피를 나누어준다. 에리는 더이상 서로를 죽이는 짓을 하지 말라고 부탁한다... 에리에게 비치는 소피아의 모습...

피를 나눠주는 에리

## BOSS 스팔 집합체(スファル集合)

이 보스와 싸울 때는 옆에 있는 조무래기를 건드리지 말자. 이들을 다 죽이게 되면 보스가 즉사공격을 쓰기 때문에 힘들어진다. 보스는 옆에 있는 조무래기로 1000씩 HP를 채운다. 이 보스는 에텔 공격과 필살기 공격을 흡수하니 연살을 모아서 공격하자.

조무래기는 놔두자

그후 우리들은 지상에 설치되어 있는 소이렌트 시스템의 모든 것을 파괴하고 그것에 수용되어 있던 사람들을 해방시켰다.
변이체로 되어 버린 사람들은 니산이 전면적으로 받아들여, 그곳에서 치료를 하게 되었다.
진행상태가 낮은 사람들은 토라의 나노머신에 의해 체조성(體組成)을 수리, 복구.
원래의 신체로 돌아갈 수 있었지만 진행상태가 심한 사람들은 그렇게 되지 않았다...
그들의 신체는 사람의 신체 같은 것으로 보존하는 것이 유일한 것이었다.
하지만 이상하게 소이렌토 시스템에 수용되어 있었던 때처럼 서로를 존속하는 일로 싸우지는 않았다.
물론 치료에 의해 신체적 고통이 덜해진 것도 있었지만, 그것만이 아니었다...
니산에 받아들여진 자들의 거의 대부분이 에리에게서 본래의 존재를 깨우친 자들이었다.
에리는 소이렌트 파괴활동과 니산에 수용되어 있는 사람들의 간호를 거들었다.
변이된 신체의 상당부분을 잃어버린 사람들의 말상대도 해주었다...
에리의 그 모습은 이 니산을 창조한 여성의 부활이었다...
「성모소피아」...
누구를 불문하고, 에리를 그 소피아의 부활이라고 칭송하게 되었다.
니산에 가면 구제를 받는다...
그런 정보가 퍼져 니산에는 각지에서 육체적, 정신적으로 구원을 요구하는 사람들이 모여들게 되었다.
소라리스의 관리하에서 해방된 지상인들이 한 곳으로 집결되고 있었던 것이다.

카인의 방해로 열쇠를 사용하지 못한다.

노인 : 신의 하인의 육체에 운명에 놓여진 자의 발아.
노인 : 과거와 같아, 니산에 사람이 모이고 있어. 이대로는.
노인 : 아니, 그건 오히려 좋을 수도 있어.
노인 : 각은 임박하고 있어. 신의 육체가 되는 자, 신의 부활을 돕는 자들을 용의하지는 않는가.
노인 : "게이트의 작은 열쇠", 이제, 발동의 시간...
노인 : 뭐, 뭐야!?
노인 : 카인인가!?
카인 : 너희들, 더 이상 무엇을 하려는 거야. "열쇠"를 사용하는 건 내가 절대로 허락하지 않는다.
노인 : 카인! 뭐해!
노인 : 신이 부활되면 우리들의 목적은 달성되는 거야!
노인 : 아니면...신과 함께 죽자는 거냐, 카인...우리들의 목적을 수행하기 위해서...
카인 : 목적...그건, 원초부터 운명지어진 사슬. 그것이 우리들의 의지에 달려있지 않는데, 왜 너희들은 기를 쓰는 것이냐.
노인 : 뭐야...

비리에게 기어비리기...

**노인: 그래, 이건 우리들의 의지이다_**
**노인: 거기에 반대한다고 말하는 거리면...**
**노인: 으아앗!**
**카인: 잊었냐? 너희들이 나에게 종속되어있는 걸. 이대로 사라져버려도 좋으냐?**
**노인: 으으.**
**카인: 이제 우리들의 역할은 끝났다. 그 일을 다음 세대에 넘기는 거다. 사람을 멸망하게 하지 않는다.**

**각인〈리밋터〉의 해방에 의해 일시적인 혼란에 빠졌던 지상인들이었지만 그것도 어떻게든 사라지기 시작되었다.**
**우리들은 남은 「아니마의 기」...기어바라의 소체가 되는 것을 찾는 것이었다.**

합체!!!

**과거에 발견된 기는 10개...**
**그것의 약 반정도가 법원에 손에 있다고 한다.**
**제파에 말에 따르자면 지상에는 아직 몇 대의 기가 잠들어 있다고 한다.**
**사실, 소라리스는 그것을 발견했었다. 그것을 녀석들에게 넘기지 않은 것이었다.**
**과거의 기록에서, 예전의 제파들이 기를 발견해냈던 곳을 방문, 그곳에서 얻은 정보에 따라, 태고문명의 유적이라고 생각되는 장소로 향했다.**

## 아니마의 기를 찾아서

첫 번째 아니마의 기를 찾아 나선 페이 일행. 기지 던전으로 들어가면 도어락이 여러 개 되어 있다는 것을 알 수 있다. 처음에는 오른쪽으로 가서 정면에 있는 방에 들어가 퓨즈를 얻는다. 이 퓨즈를 가지고 전의 방으로 들어가면 퓨즈를 사용하는 방이 있다. 여기서 퓨즈를 사용해서 도어락A를 해제한다. 이제 계속 진행하다 보면 지하로 내려가는 엘리베이터와 앞에 방이 있을 것이다 우선 앞의 방으로 들어가 컴퓨터에 암호를 입력한다(암호는 앞에 보이는 서류함 같은 걸로 알 수 있다. 차례대로 0.3.2.0). 이제 도어락B가 해제된다. 이제 엘리베이터를 타고 내려가서 오른쪽 방에서 엘리베이터의 록을 해지하고 엘리베이터를 타고 밑으로 내려간다. 그곳에서 4방향에 있는 컴퓨터에 암호를 넣어야 한다(A-4. B-2. C-8. D-5)암호를 풀고 다시 엘리베이터로 최하층으로...그곳에 도착하면 비리의 기어가 비어바라로 된다. 이제 이 유적을 나온다. 나오는 도중 에레멘츠 4총사를 만나 전투를 벌인다.

밖으로 나오게 되면 에르멘츠 4총사가 기어의 합체로 변신 로보트를 만들어서 전투를 벌인다.

전투가 끝나면 에리는 적들을 그냥 놔준다.

람사스의 비원달성의 힘으로 하기 위한 기를 노렸던 에레멘츠를 물리친 우리들은 기를 구하고, 적혀진 마지막 한 개의 기의 정보를 얻기 위해 다시 활동을 개시하였다...

## 이용되는 사람

**노인: 이미, 그는 우리들과 같지 않다...**
**노인: 그래. 우리들의 목적에 거스르는 자. 녀석과 같은...**
**노인: 우리들만 있다면, 열쇠는 발동 가능...**
**노인: 그 장해가 되는 녀석을...카인을 없애는 거다...**
**노인: 하지만, 우리들로서는 그의 힘을 당해내지 못해.**
**노인: "카인"을 쓰러뜨리는 자는, "카인"의...**
**노인: 해줄 것인가? "어머니"여.**
**만: 그래요_카렐렌은 뭔가 말했던가요?**
**노인: 상살 존재로서는 잠재능력, 그 모든 것이 하나로 모여지게...**
**만: 그래요...전에 페이에게 패하고... 그것으로 인해 칼은 매우 불안정하고 있어요. 조금만...조금만...요.**
**노인: 그렇다면~기다리지, 그 때를...**
**도미니아: 카렐렌...? 상살 존재라고? 그 여자...도대체 무엇을.....각하...**
**람사스: 저리 비켜! 간다! 난! 어떻게 해서든지 녀석을! 녀석을 내 손으로...!!**
**게르비나: 진정하십시오 각하!**
**토로네: 녀석들의 일이라면 저희들이!**
**람사스: 너희들이 뭘 할 수 있다는 거야! 녀석을 쓰러뜨리는 것은 나 뿐이야! 뭐든 사람을 초월한 나만이...!**

**람사스: 비켜!!!**

람사스의 비애

**페이 일행이 최후의 아니미의 기가 잠든 곳을 찾고 있을 때 나는 니산으로 돌아왔다.**
**왜 돌아왔는 지는 모른다. 단지... 사람들에게 무언가 위험이 다가오는 기분이 들어서...**
**니산에 받아들여진 사람들은 쾌속하게 나아졌다.**
**아직 체조직의 복원이 안 된 사람도 있었지만 토라의 사노머신은 나날이 진화했다.**
**그것에 의해 치료가 계속 좋아져서 모든 사람이 원래 신체로 돌아갈 날도 멀지 않게 되었다.**
**진동... 갑자기 니산의 시가에 폭발이 일어났다.**
**불타오르는 니산의 거리...그 한가운데에 서있는 금색의 기어바라... 람사스였다. 그는 페이를 쓰러뜨리기 위해 여기 니산을 습격한 것이었다.**
**자신의 존재의의를 걸고서...**
**니산과 세바트의 승병대. 소라리스에서 이곳을 지켜주는 탱크일행이 응전했지만 그 침공을 막을 수는 없었다.**
**도망친 사람들은 성당으로 피난했다. 페이를 찾는 람사스는 승병대를 쫓아버려 성당으로 몰아넣었다.**
**그는...부서져 있었다...단지, 단지, 페이를 찾기만 하였다...**
**나는 그의 앞에 섰다.**

람사스는 결국 에리를 잡고서 페이를 나오라고 했지만 오히려 에리의 힘으로 무너지게 된다. 람사스는 원래 람사스는 인간들의 능력의 총합체로 태어난 것이다. 또한 모든 아니마기와의 동조체, 천제 카인의 능력을 갖고 태어난 생명체인 것이

### BOSS 도미니아, 토로네, 세라피타, 게르비나

이번에는 4 대 3으로 싸우기 때문에 상당히 고전을 면치 못할 것이다. 우선은 회복을 하는 게르비나를 불의 속성으로 처리하고 나머지를 처치하자. 속성을 잘 생각해서 싸우면 쉬워진다.

### BOSS G·에르멘츠

보스는 자신의 이름을 외치면 이름을 외침 캐릭터의 공격방식으로 공격해온다. 아무래도 기어 전투가 캐릭터 전투보다는 쉬울 것이다. 클리어하게 되면 이들은 기진검(機震劍)을 놓고 가고 이 검을 시탄의 기어에 장착해주는 높은 공격력을 발휘한다.

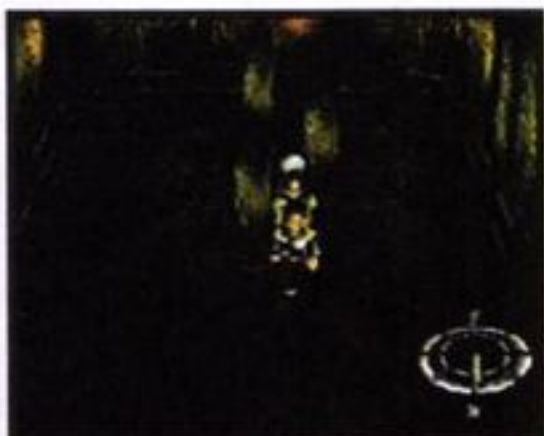
람사스의 증오심으로 카인을 죽이려는 만과 칼렐렌

여기가 첫 번째 돌이 있는 곳

하마의 미소리...

다. 하지만 페이가 태어나서 람사스는 폐기처분되었고 쓰레기 속에서 살아왔다. 그리고 자신을 버린 이들에게 자신의 능력을 보여주기 위해 노력했고 그 덕택에 지금의 자리에 올라선 것이었다. 하지만... 페이가 다시 나타나고... 자신은 또 다시 쓰레기로 되어버린다고 생각하게 된 것이다...

**람사스는 두려워했다.**
**자신이 존재하는 곳이 없어지는 것을...**
**페이가 그것을 빼앗는 자라고, 그래서 집착하고 있다...**
**사랑을 빼앗는 것이라고...**
**그는 누구보다 더 사랑을 갈망했다...**

노인 : 쓰레기...
노인 : 쓰레기...
노인 : 쓰레기...
노인 : 무엇을 위해 존재하는 건가...
노인 : 쓸모없어...
노인 : 사라져...
노인 : 빨리 너는 필...
노인 : 아니, 쓸모없는 쓰레기다_
람사스 : ...
만: 칼...걱정말아요...저는 항상 당신과 있어요. 당신은 제가 가장 잘 알아요_그러니_
람사스 : 만! 나의, 나의 힘은...이것뿐이냐? 나에게는 이 정도의 힘밖에 없는 거냐? 녀석에게 이기지 못하고, 그 여자의 앞에서도 아무 것도 할 수 없었어...나는 여기까지의 존재인 건가! 나의 능력은...
카렐렌 : 카인과 같아. 모든 사람을 초월하는 원초의 존재. 그것처럼, 내가 너를 만들었기 때문이지. 네 힘의 해방을 방해하고 있는 것이 그 납자다. 나누어진 힘. 너의 원형이 되는 납자. 원초부터의 시간의 초월자...그를 죽인다면 너는...
만: 그래요. 원형이 존재하기 때문에 당신은 떨어지는 거예요. 나눠어진 힘을 없애버린다면 모든 건 당신의 것. 그렇죠? 칼...

## 진정한 바램

**첫 번째 아니마의 기는 비리와 동조했고 비리가 탄 기어의 형태는 변화되었다.**
**아니마의 기가 고대에 어떤 목적으로 창조되었는지는 전혀 모르겠지만 거기에 병기로서의 측면이 있는 것은 쉽게 생각해냈다.**
**결국은 해방시켜 주는 그 진실의 힘...그것을 녀석들에게 넘겨주는 건 안된다.**
**우리들은 최후의 기를 손에 넣기 위해, 1만년 이전에 만들어졌다고 생각되는 원초민의 유적으로 향하였다.**
**그리고...거기서 "그"와의 재회가 우리들을 기다리고 있었다.**

마지막 아니마의 기를 찾는 곳에 도착하면 북쪽에 돌을 치우고 사람이 들어갈 수 있는 문이 있을 것이다. 이곳으로 들어가면 3개의 돌을 찾아서 구멍에 넣어야 한다. 우선 오른쪽에 있는 벽을 조사하면 남쪽으로 4, 서쪽으로 10발자국이라고 나온다. 여기서 그대로 가보면 대충 남서쪽의 구석이 나올 것이다. 이 부근을 조사하면 돌이 떨어진다. 두 번째는 이 돌과 서쪽 기둥사이를 조사. 그러면 또 한 개의 돌이 떨어지고 마지막으로 두 번째 떨어진 돌을 타고 가운데 기둥에 올라가서 제자리 점프를 하자. 이제 3개를 북쪽에 있는 구멍에 끼우자. 이 돌들을 구멍에 끼우면 밖으로 나와 길이 생긴 곳으로 지나가자.

길을 지나 들어가 보면 물이 있고 그 곳으로 갈 수 없다는 것을 알 수 있다. 이제 기어에 내려 오른쪽으로 돌아가면 던전이 나온다. 계속 진행하다가 어떤 방으로 들어가면 상자가 있을 것이다. 여기서는 벽을 타고 가야 한다.(안 그러면 밑으로 떨어진다) 벽을 타고 가서 비석을 읽으면 구멍의 벽에 안 보이는 길이 있다고 하는데... 석판 바로 밑에 구멍으로 떨어지고 이때 방향키를 동쪽으로 올리고 있으면 길이 나와서 갈 수 있게 된다. 이제 앞의 방으로 들어가면 천장에서 가시가 내려온다. 하지만 가만히 있자(여기서 점프를 해서 비석을 읽으면 강한 자만이 얻을 수 있다는 말이 적혀 있고 처음부터 다시 시작된다). 천정의 가스는 가운데가 비어있었다.

천장이 내려오면 이 천장을 따고 위로 올라가자. 위로 올라가서 방으로 들어오면 벽면에 '많지도 적지도 않은'이라고 써 있다. 여기서는 물이 있는 곳 앞에 2개의 스위치, 그리고 벽면에 두 개의 스위치가 있을 것이다. 벽면 스위치는 수위를 변화시키는 것으로 왼쪽은 30%, 오른쪽은 70%이고 땅에 있는 스위치는 빼고 넣는 스위치다. (30, 70을 한 번씩 빼면 0. 그 다음은 30을 3번 넣은 다음 70을 한 번 빼고 30을 넣는다.)

이제 물이 빠진 곳을 기어를 타고 진행하면 리코의 기어바라를 얻는다. 아니마의 기를 얻고 나오는 도중에 하마가 등장한다. 하마는 기어와 일체화되어 버렸고, 자신도 강해졌다고 좋아한다. 그렇지만 이것이 하마가 진정으로 바라는 것일까??

하마와의 전투에서 도망치면 하마는 스스로 사라지고 마지막으로 리코가 총통의 핏줄이라는 것을 알려준다. 하지만 리코는 이미 알고 있었다.

**하마는 만족스런 미소를 머금고 계곡사이로 사라져 갔다...**
**「구속으로 얻어지는 힘」....**
**하마는 그것을 얻어 행복했던 것인가...**
**하마의 미소...그것은 힘을 얻어**

### BOSS 하마

하마는 처음에는 아주 작은 형태이지만 계속 자기 개조를 통해서 스스로를 변형시킨다.
어느 정도 공격하면 과열되고 하마가 도망가라는 말을 한다. 전투에서 도주 커맨드로 도망을...

도망가려고 하는 하마

카인을 죽이는 람사스

**행복한 것이었던가…**
**아니면 변이에 의한 고통에서 해방되어 편안함에서 나온 것인가…**
**결국, 우리들은 자신이 살아남기 위해 동료가 되었던 하마를 쓰러뜨렸다…**
**다른 방법은 없었던 것인가…**
**이 정도로 싸움이 허무하다고 생각이 든 적은 없었다…**
**에리는 계속해서 울고 있었다…**
**아무 것도 할 수 없었던 자신이 힘이 없음을 후회해서 울었다.**
**그 에리를 본, 나는 생각했다.**
**더 이상, 그녀를 싸우게 할 수 없다고…**
**우리들은 좋지 않은 기분으로 이그니스로 돌아갔다.**

천제 카인은 결국 람사스의 의해 죽게 된다. 하지만 람사스는 자신이 꼭두각시라는 것을 아는 것인지…

노인 : 카인이 죽었군…
노인 : 그래…
노인 : 영원한 육체의 구속된 자의 말로인가…
노인 : 우리들 같은 논리성이 녀석에게도 있었으면…
노인 : 불요(不要)한 육체에 지배당해 있던 것의 말로. 잘했다. 카렐렌.
카렐렌 : …
노인 : 이것으로 우리들의 목적 수행을 막는 것은, 없다.
노인 : "아니무스 〈동조자〉"를 얻어 눈뜬 "아니마의 기". 지상인과 동조한 단(ダン), 요세프(ヨセフ), 가드(ガド)…
노인 : 휴우가의 아셸(アシェル), 람사스의 제부룬(ゼブルン), 카렐렌의 유다(ユダ), 소피아의 디나(ディナ)…
노인 : 500년 전, 이미 동조를 얻고 있는 루벤(ルベン), 시메온(シメオン), 레비(レビ), 그리고 이사카르(イサカル)…
노인 : 그리고, 그라후의 나후타리(ナフタリ)…모든 "아니마의 기"은 발동되었다.
노인 : "어머니"의 가면 〈페르소나〉의 존재도 밝혀지게 됐다.
노인 : 신의 육체와 그 지혜를 얻기 위하여, 이제 신의 나라로 가는 문을 열자…
노인 : 진정한 눈을 뜨게되는 때…우리들을 새로운 대지로…복음의 각,

미하논의 부상

오노라.
노인 : 자, 사람이여. 신의 깨어남을 일컫는 것이다.

**갑자기 이상한 일이 일어났다. 그때까지 이형화되지 않았던 사람들까지도 웰스로 변이.**
**무언가를 울부짖는 듯한 절규가 울려 퍼지기 시작했다.**
**그것은 람사스를 조작, 천제를 암살.**
**그때까지 침묵하고 있었던 법원이 발동했다. 「게티마의 작은 열쇠」의 효과…**
**신에 의해 운명지어진 사람들의 변이현상이었다.**
**신에 의해 운명지어진 사람들은 지상인, 소라리스인을 불문하고 차례차례 그 모습을 바꿔갔다…**
**그 지상에 가득 찬 사람들이 신을 부르는 소리였던 것이다.**
**「사람이 지상에 가득 찰 때, 신은 그 영원한 잠에서 깨어난다…**
**그리고 천공의 낙원 마하논도 깨어난다…**
**법원이 말한 단어의 진정한 의미, 전승의 정체를 겨우 이해할 수 있었다…**
**「사람이 가득 찬다」라는 것은 이런 것을 말하는 것이었다…**
**머지않아 사람들이 부르는 소리에 호응한 듯한 신이 잠든 땅 「마하논」이 그 영원한 잠으로부터 깨어**

두 사람의 사랑은…

소피아의 기억

**나 부상.**
**우리들의 앞에도 그 위용을 들어냈다.**

**소라리스 가젤의 법원은 「신과 신의 지혜」를 얻기 위해 거기에 큰 군사세력을 파견했다.**
**…하지만, 이미 소라리스라는 나라도 게브라라고 부르는 조직도 그곳에는 존재하지 않았다.**
**그곳에 있는 것은 무수한 병기군(兵器群)뿐이었다.**
**거의 모든 소라리스인은 병기로 변용(變容)되어 있었다…**
**가젤의 법원은 그 통솔자(統率者)로서 군림하고 있었다.**
**신과 신의 지혜를 법원에 넘길 이유는 없었다.**
**우리들은 가지고 있는 총력을 모아 마하논으로 향하게 되었다.**
**위험한 싸움이었다. 살아서 돌아온다는 보장도 없었다. 결행은 내일 아침.**
**그래서난 한가지 결의를 굳혔다.**
**그 녀석을…**

결의를 하게 되는 날, 에리는 시탄에게 반드시 가겠다는 이야기를 하고 페이는 절대 안된다는 이야기를 한다. 에리는 화가 나서 방으로 가버리고… 사람들은 페이에게 얼른 따라가 보라고 한다… 방으로 가서 그녀에게 자신은 에리를 걱정하기 때문에 그러는 것이라는 것을 말하고…둘은 서로의 사랑을 확인하며, 같이 밤을 지새운다…

다음날 페이는 자신의 목걸이를 그녀에게 전해주고 떠나간다… 에리와 마루는 모두의 무사함을 빌기 위해 교회로 향하기로 하고… 소피아님 같다는 마루의 말에 자신도 니산에 처음 왔을 때 꿈속에서 보았던, 왠지 이전에 살았던 곳이라는 느낌이라고 이야기한다.

**우리들은 소라리스의 부대를 물리치고, 부상한 대륙, 마하논으로 향하였다.**
**그것은, 40케르테이상이나 되는 정도의 거대한 우주선의 중앙선체였다.**
**선체의 상태에서, 그 배가 1만년 전의 먼 옛날의 것이라는 게 판명되었다.**
**이 배가 약 1만년 전 어떤 사고에 의해, 이 별에 추락했다는 것이 선내의 조사에 의해 판명되었다.**
**「먼 옛날, 다른 천체에서 이 별에 도착한 이성의 생명체…」**
**전에 우리들의 선조는 이 배에 타고 이 혹성에 내렸던 것인가…**
**우리들은 이곳 마하논에 잠들어 있다고 하는 신과 신의 지혜「라젤의 나무」를 구하기 위해 조금 더 안으로 들어갔다.**
**그 최고로 깊은 공세에서 우리는 이형의 물체를 보았다.**
**웅크린 채로 여러 군데가 화석화된 징그럽고 거대한 생명체…**
**"그것"은 알 수 없는 위압감을 우리들에게 심어주었다.**
**그것은 유전자의 안쪽에 새겨진 절**

## BOSS 데우스(デウス)

이기는 게 지는 것, 이 점을 명심해야 한다. 데우스는 아군이 공격을 하면 16000씩 회복. 하지만 중요한 것은 이 녀석은 자신을 포함한 모두의 HP를 반으로 줄이는 공격을 한다는 것이다. 그것으로 그의 HP가 40000이란 것을 알고, 5000정도 됐을 때 페이의 시스템을 초필살기로 끝내버리자.

이것은 오프닝에 나왔었던 그 생명체???

대자에 대한 공포심.
그것이었을 지도 모른다...

페이: 이것이...이런 게 궁극의 힘의 정체였다는 건가?

웅크리고 있었던 그 거대 생명체는 결국 자멸했다.
우리들은 계속 안쪽으로 나아갔다.
겨우 도착한 그곳은, 아베의 왕부가 그대로 들어갈 정도의 거대한 공간이었다.
그 중앙에는 희미하게 빛나는 두 무리의 물체가 있었다.
그것이 바로 신의 지혜의 원천, 「라젤의 나무」였다.
그리고 이 공간에 그것이 라젤이라고 하는 거대한 컴퓨터.
바로 그것이었던 것이다.
라젤에 숨겨져 있는 신의 지혜...
데이터에 액세스한 우리들은, 그곳에 특별하지 않은 것이 기억되어 있다는 것을 알았다.
성계와 성계를 넘나들게 해주는 무인의 대형전략병기(大型戰略兵器)와 그 단말병기군(端末兵器群).
그리고 그 이송에 이용되는 반정도 되는 초대형모함(超大型母艦)...
대우주에 군림하기 위한 신의 군단. 천사 〈마라크(マラーク)〉의 창조...
신의 방주의 건조(建造)...
그것들의 병기군은 성간전략 통합병기 시스템(星間戰略統合兵器システム) 「데우스」라고 불려지는 것이었다.
가젤의 법원이 바라는 것이 여기에 있었다.
앞에서 사라진 웅크린 거대생명체는 그 시스템의 중앙에 있는 것을 데이터가 표시해주었다.
그리고, 그것들 병기군 모함이라고 한 것을 모두 제어, 가동하는 중앙 신경회로, 동력로를 점하는 존재.
「조할(ゾハル)」 이라고 불려지는 물체의 데이터에 억세스하려고 할 때...
"너석"이 나타났다.

카렐렌: 라젤의 나무에 숨겨진 데이터. 그것을 찾은 건가? 그것은, 너희들에게는 과분한 것이니...
페이: 어쨌든 여기를 사수한다! 라젤의 데이터를 절대로 넘겨주지 않아.!
시탄: 부탁합니다! 저는 얻은 데이터만을 지키겠습니다! 만일의 경우에는 이곳을 파괴합니다!
페이: 으, 으으윽.
그라후: 거기까지인 것 같군. 하지만 "그건 당연" 한 것이다. 너는 불완전하기 때문에.
페이: 부, 불완전이라고!?

그라후는 라칸인데... 그럼 왜???

붙잡혀버린 페이 일행

그라후: 그래, 지금의 넌 모자란 존재. 즉 분노가 모자라 본래 가지고 있는 힘을 억제하고 있는 것이다!
페이: 부, 분노?
그라후: 분노라는 것은 상대를 쓰러뜨리려고 하는 파괴와 살의의 욕동, 혼의 힘이다! 상대를 쓰러뜨리는 것에 의해 처음으로 얻어지는 욕동의 상승. 그 상승이야말로 숨겨진 힘을 이끌어 내는 것이다! 얼마간 이성에 의지하여, 분노를, 욕동을 가두어 두고 있는 것으로는 진정한 힘의 해방은 단지 꿈일 뿐. 생각해봐라. 너 자신의 마음에 분노가 아생(芽生)될 때, 그 기체는 응답하지 않았는가? 기체의 힘을 끌어당겼던 것, 그것이야말로 혼의 욕동. 「이드」이다. 네가 바라고, 가졌었던 암살자로서의 기억이다!
페이: 아니야! 그게 아니야!
페이: 난, 난「이드」가 아니야! 난...
그라후: 그래...너의 혼, 내가 불어넣을 수 있게 해주지. 그리고 그 힘을 극한까지 끌어올리는 거다!
카렐렌: 거기까지!
그라후: 음? 왜 멈추냐!
카렐렌: 그 녀석은 미끼다. 네가 그 미끼를 죽여버리면 작은 섬이 도망쳐 버려. 나의 "비원의 성취에 모자라지 않은" 중요한 작은 섬이지. 알겠어? 라칸...
그라후: ...좋을 대로 해라.
카렐렌: 이 자들을 형벌에 처해라. 장소는 이곳에서 서쪽에 있는 고르고다(ゴルゴダ)의 땅. 부서진 기어는 회수해 두어라!

페이 일행이 마하논의 심층부에 도달했을 때, 나는 니산에서 새롭게 변이되어 버린 사람의 개호(介護)를 하고 있었다. .
계속해서 변이하고 있는 사람들... 전혀 깨어나지 못할 영원할 꿈처럼, 우리들의 개호 활동은 계속될 거라고 생각했다.
마루: 괜찮아? 좀 쉬지 않을래요? 내가 잠시 혼자서 맡고 있을 테니, 에리씨는 산책이라도 한다면?
에리: 고마워, 하지만 난 괜찮아요. 차라리 움직이고 있는 편이 잡다한 생각이 나지 않고...
마루: 그래요. 어? 에리씨 그거?
에리: 이거?
마루: 좀 봐요...역시 니산의 목걸이네. 하지만 어째서 에리씨가 그걸 가지고 있죠?
에리: 페이에게 받은 것인데...근데... 꼭 예전부터 지니고 있었던 기분이 들어...
마루: 흐음...

에리의 희생

마루: 그렇게 있으니 더욱더 소피아님 같네.
에리: 그만, 그래도 아무 것도 나오지 않아요. 그것보다 빨리 다른 사람들에게도 새로운 변이억제 샘플러를 시험해 보죠. 모두를 더 이상 변하게 해서는 안돼요. 아...
에리: 설마...페이 일행의 신변에 무언가...

알지 못할 불안감에 휩싸인 나는 니사의 상공에 떠있는 세바트로 올라갔다.
그곳에서 나를 기다리고 있던 것은 카렐렌에게서의 통신이었다...
카렐렌은 나에게, 페이 일행을 구하려면 「고르고다의 땅」까지 오라고 하였다.
카렐렌은 나를 요구했다.
나는 페이 일행을 구하기 위해, 세바트에 남아 있던 기어바라를 탑승했다.
이전에 이 기어에서 느낀 공포심은 동료를 구해야 한다는 생각 때문에 싹 사라졌다.

BOSS G벨톨

절대 이기지 못하는 적이다. 괜히 이기려고 하지 말자

그라후의 기술을 쓰는데...

페이를 일깨워주는 와이즈맨

에리는 페이 일행을 구하기 위해 떠나려 하지만 예전의 랭크일행들은 자살 행위이라고 하면서 그녀를 말린다. 하지만 그녀의 결심을 막을 수는 없었다. 에리에게는 사랑하는 페이가 있기 때문에...

결국 카렐렌에게 가는 에리. 페이는 에리를 질타한다. 에리 앞에 카렐렌이 나타나서 자신의 부하 둘을 물리치면 사람들을 풀어주겠다고 한다. 에리는 자신의 목숨을 걸고 카렐렌의 부하와 싸운다. 필살의 힘을 다해 결국 그들을 쓰러뜨린 에리. 하지만 에리 역시 쓰러지게 되고 에리는 카렐렌에게 잡혀가 버리고 만다. 이 모습을 바라보는 페이의 앞에 그라프가 나와서 그를 비웃게 되고...

**에리는 끌려가 버렸다. 그리고 우리들의 그의 말대로 살아났다...**
**카렐렌은 약속을 지킨 건가...하지만 그건 아니었다...**
**우리들을 살려준 진정한 이유...**
**그것은...**

## 신의 방주 멜카바

노인 : 신의 육체도 회수되었다...
노인 : 아마나도 아니무스도 얻어졌다...
노인 : 이제는 우리들이 아니무스를 빌려서 어머니의 가면 〈페르소나〉와 하나로 되는 것...
카렐렌 : 그건, 아니다.
노인 : 뭐? 무슨 소리냐 카렐렌. 지금 뭐라고?
노인 : 무, 무슨 짓을! 카렐렌.
노인 : 메모리 뱅크를 어떻게 하는 거야!?
노인 : 거기 손대지마! 그것이 없으면 우리들은...
카렐렌 : 열쇠는 너희들이 아니면 작동시킬 수 없었으니. 하지만, 발동이 된 지금, 너희들의 존재가치는 없다. 너희들은 사라져야겠어.
노인 : 뭐라고!
카렐렌 : "나"의 목적수행에 있어 유일한 장해였던 카인은 이제 없다. 우리들 "사람"에 대해 절대적인 행사력은 지녔던 카인은 나의 장해물이었다. 카인을 없앨 수 있는 것은 카인 자신. 그래서 만들어 낸 "카인의 복사" 람사스는 생각대로 움직이고, 그리고 카인을 없애주었다. "나"를 멈출 수 있는 사람은 아무도 없다. 거기에 나는 너희들이 요구하는 권력 같은 데에는 흥미가 없다. 너희들은 자신에 의지의 결정을 하고 있을 생각인가? 시스템에 묶인 것들이여. 어차피, 너희들 같은 건 침략제압 병기로 만들어 진 것에 지나지 않는다.
노인 : 우...리는 신이...되는 거야! 그...것...을...
카렐렌 : 신? 누가 신이 된다는 거야? 주제넘은 소리를 하는군. 우리들은 사람이다. 신의 단말로 생성된 너희들과, 그것은 같다."사람은 신이 될 수 없다"야. 우리들이 할 수 있는 것은 단지 그 몸을 신에게 맡기는 것뿐.
노인 : 바...보..같...어머니의...의...로서...

카렐렌은 더이상 이용가치가 없어지자 그들을 사라지게 한다. 카레렌은 소피아와 함께 한다는데...

**나는 무력했다....**
**끌려가는 에리의 모습을, 그냥 보고만 있을 수밖에 없었다...**
**난...무력한 난...**

와이즈맨은 페이 옆에 나타나서 항상 회피하려는 페이의 마음을. 에리가 오로지 페이를 구하기 위한 마음으로 페이를 구한 것을 말해주어서 페이를 일깨워주고 사라진다.

**우리들은 에리를 구해내기 위해 필사적으로 행방을 찾았다.**
**그리고 그것이 판명된 것은 2주후였다.**
**카렐렌은 라젤에서 얻은 데이터와 자신들의 나노머신에 의해 신의 방주「멜카바(メルカバー)」의 건조에 힘을 써서 그 완성은 거의 가까워져 있었다.**
**우리들은 그것의 발동을 막고 에리를 구해내기 위해 멜카바로 향했다.**

### BOSS 안피스바에나(アンフィスバエナ)

안피스바에나는 첫 턴에 무조건 HP를 1로 만든다. 하지만 곧바로 공격하지 않으니 HP를 채우는데 주력하자. 그다지 특별한 공격을 하거나 무서운 적은 아니다. 그러나 바로 이어지는 만과의 전투가 문제다. 이 전투가 끝난 상태로 만과 싸우는 것이니 최대한도로 연료를 아껴두어야 한다.

페이 일행은 멜카바로 가는 도중 에레멘츠 4총사를 만나고 그들은 람사스를 일깨워주기 위해 페이 일행과 동행한다.

**멜카바 내부에 들어간 우리들은 나노머신에 의해 자기재생을 하는 병기군을 쓰러뜨리며 그 중심부로 향했다....**
**그리고...**
**우리들의 앞에 또 다시 람사스가 기다리고 있었다.**

던전에 들어가면 오른쪽의 통로를 통해 기어의 수리와 정비를 하자. 이번에는 보스와 싸우기 전에 반드시 프레임 30정도는 가지고 가자. 이번 보스에게는 에텔 방어능력이 좋은 기어가 유리하다. 던전 안으로 들어가면 람사스가 나타난다.

페이 : 람사스인가!?
람사스 : 페이...너만 없으면...난...난...! 오늘이야말로 결판을 내주겠다!!
페이 : 그만둬 람사스! 우리들이 더 이상 싸운다해도 무슨 의미가 있겠어! 전 누구를 위해 싸우고 있냐! 왜 그렇게까지 나에게 집착하는 거야! 알려 줘!!
람사스 : 모든 것은 네가 있어서...그래...난...너만 없었어도...

**나는...카렐렌 연구소의 리액터 안에서 태어났다. 모든 사람의 초월자로서의 삶을... 하지만**

카렐렌 : 오호..."이번의"몸은 젊군.
카렌 : ...전의 몸은 오래 돼서.
카렐렌 : ...이름은?
카렌 : 카렌(カレン)...하지만 나에게 있어서 개체의 이름은 아무런 의미를 갖지 않아요.
카렐렌 : 그런데 일부러 이곳까지 온것은 무슨 용무지?
카렌 : 이 리액터안의 것은 전의?
카렐렌 : 응? ...그래. 식별코드 080891-"라메세스(ラメセス)". 천제에게는 인공접합자의 사람형태라고 전해놓았지.
카렌 : 상태는 어때요?
카렐렌 : 제 1차 성장기에 들어섰다고나 할까, 뒤의 성장, 고착할 때까지는 보통 인간의 배의 속도가 된다. 하지만 정신의 조절이 힘들어...복제 따위가 당연하다고 하면 당연하지.
카렌 : 움직이고 있어...들리고 있는 것일까요?
카렐렌 : ...그래. 거기에 의지는 이미 존재하고 있어.
카렌 : 그래요...그렇다면 좋은 방법이 있어요. 버리죠. 이건 필요없어요. 나의

### BOSS 오비오몰프스(オビオモルプス)

어떤 공격을 받는다고 하여도 에텔 공격력과 방어력을 막는다. 그러므로 속전속결밖에 방법이 없다. 적이 공격을 하면 공격력과 방어력이 떨어지니 이 때를 노리는 것도 좋은 방법.

아들이 있으니. 금년에 네 살이 돼요..
카렐렌: 너의 아들을 실험해서...
카렌: 조사해서 알았는데 "접촉자"가 확실해요.
카렐렌: 이름은?
카렌: "페이" 그게 제 아들의 이름. 그러니...알겠죠?
카렐렌: 대응되는 존재가...
카렌: ...예. 아마도 어딘가에 살아있을 터...마지막으로
카렐렌: 그렇담, ...이 녀석은 쓰레기.
카렌: 쓰레기네요. 자 쫓아가세요. "아가" 아무리 구하더라도 얻을 수 없는 사랑을.

**그때까지...**

람사스: 네가 존재한 덕에 나는 폐기처분되었다...! 천제의 힘을 가져, 신의 대변자로서 절대적인 행사력을 가진 존재로서 나는 태어나게 되었다. 근데... 모두 너 때문에!!
페이: 어, 나의 어머니가...? 어째서...그런 일을... 람사스...
도미니아: 각하! 그만 두어 주십시오! 각하가 말씀하신 일이 사실이라고 한다면, 각하가 싸울 이유는 없습니다! 각하는 카렐렌에게 속아...
람사스: 닥쳐!! 너, 너까지 나를 공격하려는 거냐!? 피실험체가 되어서 구해진 나를!!
도미니아:: 그게 아닙니다! 저희들은 각하의 옥체를 생각해서...
람사스: 조용히 해! 어차피, 나에게는, 나밖에 없어! 나는 쓰레기가 아냐! 간다, 페이!! 이것이 최후다!!

람사스를 쓰러뜨리고
안으로 들어가면 에리가 묶여 있다.

페이: 에리!!

에리는 변화한다

카렐렌: 어서 오십시오...라고 말하고 싶지만 ....그것도 이제 끝이다. 신〈데우스〉의 부활이 가까워졌다. 그 여자를 재물로 해서, 신은 부활한다.
페이: 웃기지마!! 어째서 에리가 재물 같은 것으로!?
카렐렌: 너희들이 알 필요는 없다. 너희들은 여기서 죽을 테니...
페이: 윽!?
만: 후후...자, 또 다시 처음부터. 이번에는 이길까?
페이: 이런 바보 같은...!? 쓰러뜨렸었는데..
카렐렌: 나노머신에 의해 자기수복능력을 손에 넣은 것에는 통상의 공격은 아무런 의미가 없다. 원자로까지 분해하지 않는 한...
만: 자, 이제 눈을 뜨기 시작해요!
발트: 뭐야, 이건!? 모, 몸이...산산조각이 나는 것 같아!
마리아: 읏...!! 이, 이거...!?
발트: 녀, 녀석에게 빨려들어 가는 것 같은 기분이야...!
페이: 제길, 도대체 뭐가 일어나고 있는 거야! 앗!? 저건...!?
페이: 바라....? 아니야, 틀려!! 저건... 아니마의 기인가!?
페이: 데우스에게...먹혀버리는 건가...!?
페이: 아니마의 기가...데우스에게 먹혀!?
발트: 어떻게 된 거야? 기어바라가... 움직이지 않아!? 꼭 죽어버린 것 같아...!
만: 이것이 아니마의 기의 진정한의 미. 아니무스를 얻어 페르소나에 들어간다. 아니마의 기의 진정한 모습과, 운명지어진 자와의 동조한 것에 의해 본래의 기능을 돌아가는, 신〈데우스〉를 구성하는 부품의 하나. 아니마의 기를 잃은 바라는 단지 인형일 뿐. 몸을 잃은 빈 껍데기에 지나지 않지.
카렐렌: 그리고 이 여자도, 태어날 때부터, 신의 일부가 될 것으로 운명지어진 존재. 신의부품이야. 에레하임도.
페이: 뭐라고!?
카렐렌: 너희들은 우리들을 위해서 부품을 수고스럽게 이곳까지 운반해 줬다는 이야기다. 고마운 녀석들이로군.
만: 과거, 우리들과 가젤의 법원에 의해 만들어진 창세의 전승에 따라서...
페이: 그런...!? 그런 게...
만: 다른 행동으로 아직 내부를 서성거리는 너희들의 동료의 바라도 죽는다. 과거로 나뉘어진 신의 부품이, 지금 이곳에 모인 것이다.
카렐렌: 아, 지금이야말로 우리들의 신이 부활할 때다.
람사스: 뭐, 뭐였지...내가 해온 것은...
페이: 람사스!
카렐렌: 흥...너냐...
만: 거기서 무엇을 하고 있죠? 칼.
람사스: 그렇다면, 나는...나라는 존재는...도대체 무슨 의미가 있는 것이야?
만: 당신의 존재의의는 단 한 개. 천제 카인을 없애는 것. 카인은 사람으로서의 의지가 너무 강했다. 사람에 너무 구애받았다. 신의 부활이라고 하는 그 당초의 사명을 잊고서. 그래서 당신을 만들었지. 단지 우리들의 방해가 되는 카인을 없애기 위해, 당신은 만들어진 거야. 원초 생명체로서 절대적인 힘을 가진 카인. 카인에게 대적하기 위해서는 당신의 정신을 한 점에 집중시킬 필요가 있었지. 하지만 인공생명체인 당신의 정신상태는 불안정했었어. 그래서...페이라는 존재를 이용한 거지. 증오...그것이 당신의 힘의 근원...당신은 우리들의 기대에 부흥해주었어. 하지만...당신의 역할은 이제 끝났어? 알겠어? 더 이상 당신이 나설 자리는 없어. 당신은 쓰레기야. 쓰레기는 쓰레기답게, 이곳에서 퇴장해주지. 후후후후.
람사스: 나는 무엇을 위해 태어나, 무엇을 위해 살아온 것인가?
카렐렌: 어리석은 생명이여. 너는 인간도 아니다. 크크크...하하하하...!
만: 자, 이제는 당신들의 처리인데... 그래요, 당신들은 정말로 여러 가지 역할을 해주었어. 그래서 예의를 베풀지. 신의 재물로서 이 여자와 같이 흡수를...
(람사스가 만을 찌른다)
페이: 람사스!
만: 그래, 이걸로 좋아, 칼...나는, 자신을 쓰러뜨릴 수 없는 운명...이것으로...모든...바램이...해결된다...당신과...
람사스: ...만...
람사스: 으아아아아아!!

람사스는 카렐렌과 만을 쓰러뜨리고...페이 일행은 에리를 구하지만 갑자기 에리가 돌변해 버린다.

페이: 으악!
시탄: 페이! 정신 차리십시오!
비리: 나, 나의 총으로...!?
발트: 오, 왜 에리...?
시탄: 에리!? 왜 그러십니까!? 왜 이런 짓을!?
발트: 설마...세뇌!?
카렐렌: 세뇌가 아니야...나의 신체는 거의가 나노머신에 군체로 구성되어 있어. 연명...그리고"어머니"와의 하나가 되기 위해서...이 정도의 상처로는 얼마든지 수복시킬 수 있어.
시탄: 어머니와의 하나가 된다...?
카렐렌: 그 여자...에레하임은 우리들의 "어머니"이다.
에리: 그래. 난 모든 사람의 어머니...
페이: 에리!?
발트: 무슨 소리를! 정신차려! 에리!!
에리: 변함없이 둔하군요...하지만, 무리도 아니죠...좋아요, 모든 걸 알려주죠.
에리: 당신들에게 신이라고 불려지고 있는 데우스...그것은 먼 옛날, 이성의 이간글에게 의해 창조된 "성간전략병기시스템". 자신의 의지로 행동, 대상이 되는 혹성을 제압하는 목적으로 만들어진 자동병기. 그것은 라벨의 기록에서 봐서 알고 있겠죠? 데우스는 그 시험운전때 폭주. 그 힘을 해방하여 한 개의 혹성을 완전히 파괴했어요. 무한한 전투력을 지닌 병기, "데우스"에 협박을 받은 창조자들은 데우스를 강제적으로 기동정지 상태로 했죠. 그 코아매(コア毎)에 분해해, 폭주원인의 조사를 위해 성간 이민선에 실어서 다른 성계에 있는 혹성에 이송시키려고 했죠. 나뉘어진

XENOGEARS

데우스는 저항했죠. 수송 도중에 그 성간 이민선을 점령 하려한 거예요. 하지만 예기치 못한 창조자의 저항으로 배는 대파되고 이 별에 추락했죠. 추락했을 때 대파되거나 지표와의 충돌로 인해서 소멸을 피할 수 없다고 결론을 내린 데우스는 그 동력로인 "조할"에서 중핵부분을 분리.

페이: 조...할...?

에리: "조할"...모든 기어를 기동하는, 스레이브 제네레이터(スレイブジェネレーター)의 친기(親機)에 있는, 당신들이 사용하는 에텔 힘의 근원. 사상변이기관(事象變移機關)이라고 하는, 본래의 가능성 사상...에네르기의 변위를 자유자재로 만들어내는 것을 할 수 있는 무한한 에네르기 기관.

발트: 우리들의 에텔 힘의 근원이라고?

시탄: 모든 것은 그 동력로에서 얻어지는 힘이었다는 것입니까?

에리: 조할에서 분리된 중핵..."생체전뇌 카도모니(生體電腦カドモニ)"는 원시의 이 혹성에 착륙했다. 그리고 다가올 날 다시 데우스가 부활하게 하려고 그 생체소자유지(生體素子維持) 프랜트(プラント) "페르소나"를 이용. 그곳에서 인간이 창조되었다. 그것이 천제 카인과 가젤의 법원들...

리코: 천제와 가젤이, 데우스에게서 태어난 인간이라고 말하는 거야!?

에리: 왜, 가제의 법원은 아니마의 기와 당신들의 육체를 구했는지 알아? 그것은...법원의 육체는, 사람이 되기 전까지는 "데우스"를 구성하는 중핵회로의 생체소자의 한 부분이었기 때문이에요. 아니마라고 불려지는 수컷(メス)형과 아니무스라고 불려지는 암컷(オス)형의 생체소자. 그것은 데우스의 당말병기로서 대상이 되는 기계와 융합, 기동단말기로서의 능력도 가지고 있었지. 즉, 당신들이 사용하고 있던 기어바라는 그 한 형태지. 아니무스였던 법원은 신의 부활의 때에 나뉘어진 아니마와 하나가 되려고 했어... 하지만, 500년 전의 전쟁에서 그 육체는 잃어버리게 되었지. 그래서 자신들의 자손인 사람의 유전자 내에 빌붙어서 자신들의 인자를 사용하려고 했던 거야. 아니마와 하나가

결국 이 별의 인간이란 데우스의 부품

되기 위해서.

마리아: 자손이라구요!?

발트: 그럼, 우리들은...

에리: 그래, 당신들 사람은 모두 카인의 자손_페르소나에 의해 태어난 카인들은 자식을 생산, 늘려갔어요. 언젠가 다시 대파되어버린 데우스를 부활시킨다는 프로그램의 명령에 따라서.

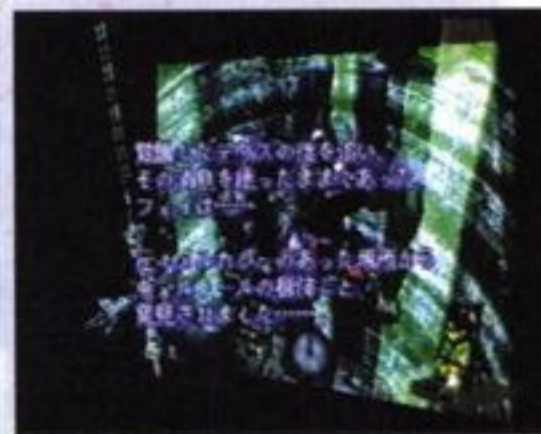
시탄: 그럼, 이 세계의 인간은, 모두 데우스가 부활되기 위해 창조된 것이라는 것입니까!?

페이: 그래. 단순히 데우스의 수복하는 것만이 아니야. 병기 데우스는 그 구조의 대부분이 생체부품으로 조직되어 있다. 변이된 인간들이 있었죠? 그들은 데우스의 부품으로 되는 운명을 지닌 사람들이에요.

비리: 우리 사람이...신의 부품...

에리: 그래, 보통 모든 인간은 데우스의 부품으로 될 운명으로 되어 있어요. 하지만 당신들은 달라요. 대를 거듭함에 따라 그 본래의 운명에서 해방된 사람...이라고 해도 좋을까...실제 부품은 부족했다...하지만, 그것을 보충해준 것은 카렐렌. 그가 만들어낸 나노머신은 대를 거듭함에 따라 희박화(希薄)化)된 부품...사람의 인자를 보충하는 것만이 아이였다. 새로운 기능도 추가되었다. 데우스는 병기로서 완벽한 것으로 진화했어요.

페이: 에리...너는 도대체...? 왜, 그런 것을...알고...

에리: 저는 만. 각(刻)의 관리자. 신

페이는 돌아왔지만..

〈데우스〉의 대변자. 데우스의 부활을 위해 사람들이 가야할 방향으로 인도하기 위해 태어난 것이 저예요.

발트: 바보 같으니라고! 만은 아까...

에리: 이해력이 필요하죠...만의 인자는 모든 여성의 안에서 숨쉬고 있어요. 세대를 초월해서 사람을 관리하는 자. 전임자는 죽으면서 어딘가에서 후임의 만을 각성하죠. 그렇게 되도록 유전자에 프로그램되어 있어요. 누가 그 뒤를 이을 지는 확률의 문제. 페이. 저도 그곳의 만도 모두 동일한 존재. 데우스의 부품. 사람의 관리자예요. 알겠어요?

에리: 이야기는 이 정도로 끝마칠까요. 데우스가 눈을 떴습니다. 저는 데우스를 구성하는 부품의 한 개. 그러니까 한 개가 되지 않으면 안돼요.

시탄: 에리! 왜 그것이 당신이 아니면 안돼는 것이죠. 만이 데우스의 부품이라면 좀더 이전에....

카렐렌: 그녀의 각성에는 불완전한 것이야. 그녀는 만이었어도, "그녀 그 자체는 아니었기 때문에"지.

시탄: "그녀 그 자체는 아닌"...?

에리: 가죠, 카렐렌. 뒤는 문명을 없애고 원래의 장소로 돌아가, 최후의 조각, 원초에 땅에 떨어진 동력로..." 사상변이기관 조할"과의 합치는 일을 하는 것뿐...

시탄: 문명의 근절(根絶)이라고요!? 그런 것에 무슨 의미가 있는 것입니까!?

에이: 하...? 신을 창조한 존재는, 언젠가는 방해가 된다. 그래서 소거한다. 나에게는 그렇게 프로그램되어 있을 뿐이에요....

카렐렌: 자...진정한 "어머니"의 눈뜰 때다.

페이: 기다려...줘...에리...

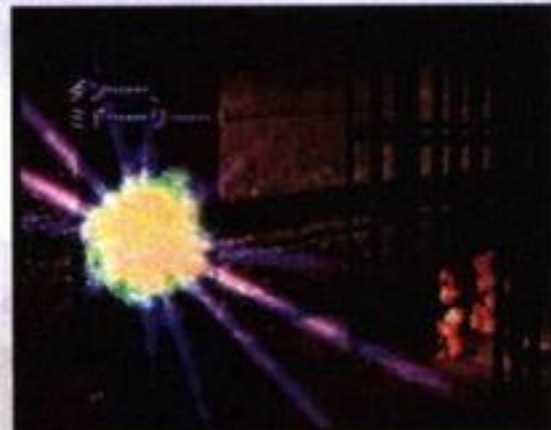
에리: 안녕...페이. 평안하게 "눈뜸" 을...

페이: 에리!!

시탄: 기다리세요!! 페이!! 시스템을 해방하는 건 안됩니다.

발트: 기다려요, 선생님!! 선생님까지 위험해요!! 여기서 우선 탈출해요!!

**신... 혹성전략변이인. 데우스는 눈을 떠서 그 방주인 메르카바는 작동되었습니다.**

**데우스는 그 부품이 되는 것을 운명**

폭주하는 페이

**지어진, 변이된 사람들을 계속하여 흡수해, 변이되지 않은 자...종국에는 그 위협이 되게되는 우리들도 그 문명을 근절하기 위해 활동을 개시하였습니다. 지상은 메르카바와 그곳에서 태어난 「천사<아이온(アイーオン)>」 이라고 불려지는 병기군에 의해 유린당한 것입니다.**

**각성한 데우스의 뒤를 쫓아, 그 소식을 끊은 채로 있었던 페이는...**

**원래부터 메르카바였던 장소에서 벨몰의 기체와 발견되었습니다...**

**일시적으로는 페이의 귀환을 즐거워했던 우리들이었지만...그것도 짧은 시간의 일이었습니다.**

**페이는...원인불명의 가사상태가 된 채로 ...발견되었던 것입니다.**

**페이의 의식은 돌아오지 않았습니다. 페이...아니, 이도의 힘의 재발을 두려워 한 세바트와 우리들은...부득이 페이를...**

**「카보나이트 동결(カーボナイト凍結)」로 만들어 버렸습니다.**

시탄은 여왕에게 사람들이 왜 그렇게 페이를 두려워하는가를 물어본다 또한 그것은 모두 자신들의 잘못인데 과거 500년 전의 소라리스와의 전쟁에서 일어난 사건 때문에 그러하다고 한다.

**니산에 모인 사람들의 힘이 더이상 커지는 것을 두려워한 가젤의 법원은 반목(反目)하고 있던 만을 우리들에게 넘겨주어 공작지상(工作地上)의 분할 통치를 약속한다.**

**그 대신에....**

**니산에 모인 반란군의 사람들과 그**

조함에 도착한 일행

## BOSS 이도(イード)

정말 강력하다라는 말밖에 나오지 않는다. 또한 중간 세이브 방식이기 때문에 장비가 부족하면 이럴 수도 저럴 수도 없는 입장에 놓이게 될 것이다. 그래도 마리아나 시탄처럼 방어력과 공격력이 좋은 기어로 초필살기를 노리자. 나중에 와이즈맨이 등장한다.

어머니가 페이를 살린 것이었다

**중심이 된 소피아를 보냈다...**

결국 소피아의 희생으로 사태는 해결되었지만, 그녀를 사랑하던 두 사람의 운명은 그들을 바뀌놓게 한 것이다.

**니산의 승병장으로서 그녀를 따르고 있었던 카렐렌은 불러도 대답이 없는 신, 신앙에 절망하여「자신의 손으로 신을 만들어낸다」...라는 말을 남기고 우리들의 앞에서 모습을 감추었습니다.**
**그리고 라칸은... 그녀의 죽음 앞에서 아무 것도 할 수 없는 자신의 힘을 회의하여...「전승의 힘」을 구하게 되었습니다.**

결국, 세바트의 사람들은 자신들의 잘못으로 그라후(라칸)와 닮은 페이를 무서워하게 된 것이었다.

**일찍이 그라후... 라칸이라고 하는 남자가 구한「조할의 힘」...**
**그라후와 동질의 힘을 가진 페이...**
**저에게는 언젠가 그가 그 힘을 구해 눈을 뜨게 되지 않을까라는 예감이 들었습니다.**
**...그리고 그것은 현실의 일이 되었습니다.**

페이는 지하에 갇혀서 자신의 예전 기억들을 보게 된다. 무수히 지나가는 기억들... 그 속에서 예전의 자신이 라칸이었을 때 소피아를 앞에 두고 아무런 힘을 쓰지 못한 자신을 보게 되고, 세바트의 갇힌 만을 풀어 조할의 힘을 구하는 모습을 본다. 그리고 페이는 폭주를 한다.

### 하나가 되는 운명

**카보나이트 동결을 부숴 버린「이도」... 페이는 조할을 구하기 위해 벨톨과 같이 날아갔습니다.**
**우리들은 페이의 뒤를 쫓아갔습니다.**
**그리고... 태고의 먼 옛날, 조할이 떨어진 장소에 겨우 도착하였습니다...거기서 우리들이 본 것은...**

페이의 안에서는 이도와 페이의 기억들이 서로의 영역을 넘나드는 복잡한 생각이 전해진다. 일행은 지하로 내려가 제노기어스로 바뀐 벨톨과 전투를 벌인다.

와이즈맨: 무사한가?
마리아: 와이즈맨!?
와이즈맨: 빨리 손을 쓰지 않으면 늦게 돼! 힘을 빌려줘! 이도를...소멸시킨다!
마리아: !?
와이즈맨: 조할은 데우스의 중핵. 스레이브 제너레이터나 에텔 등... 모든 에너르기의 근원. 그 힘을 얻은 각성한 이도는 이 세계를 소멸시킬 기세이다! 소발과의 접촉은 본래 페이의 인격에 통합되지 않고서는 되지 않는 거야!
와이즈맨: 읏! 떨어져!!
이도: 흔, 또 너냐. 꼭 방해를 하는군. 하지만, 너에게 날 멈추게 해줄 수는 없지. 자신의 부인도, 자신도 지키지 못한 너에게는! 아들을 볼 면목이 없어 그런 가면을 쓰고 있던 거지? 칸!
마리아: 아들!?
와이즈맨: ...
이도: 그렇다. 그 남자야말로 페이의...아니, 나의 아버지, 왕칸이다!!
칸: 페이는 어떻게 했냐! 이도!
이도: 유감이야! 너에 의해 새로 태어난 새로운 인격의 페이...그것에 의해, 자신들을 완전히 한 개인의 인격으로서 쭉 길을 걸어온 것이지만 그것도 끝났다. 녀석은 이제 곧 나에게 종속된다.
칸: 그렇게는 안돼! 그 앞에서 너를 없애버리겠다!
이도: 겁쟁이인 네가 할 수 있다고! 네가 바보 같았기 때문에 어머니는 죽었어! 네 녀석은 생각의 깊은 곳으로 숨어버렸어! 난 모든 미워하는 것을 짊어진 존재로 살아왔어! 넌 그걸 이해하겠냐!
칸: 난 단지 이끌려온 게 아니야! 나나 네가 느끼는 생각, 슬픔, 증오...이런 것을 경험해도 페이는 자신을 탓하지 않으려고 했다. 지금의 페이라면 너의 생각을 이해할 수도 있을 것이다. 그 이해자를, 페이를 죽여, 넌 무엇을 바라느냐!
이도: 나의 목적은 "녀석"과 같은 존재! 단지 하나!!
칸: 그렇게도 증오스러운가 이 세계가... 너의 안에는 증오밖에 존재하지 않는 건가!
이도: 그걸 만들어낸 건 너와 그 여자야!!
칸: ...들리느냐? 페이! 내가 때리는 생각의 주먹, 잘 받아보아라! 그리고 하나로 되어라!
마리아: 페이 정신을 차려요, 에리는 당신을 필요로 하고 있어요.

이제 이도에 갇힌 페이가 나오게 된다. 페이는 점점 마음이 약해지고 이도의 생각 속에 갇히려고 한다. 하지만 그때 동료들이 에리의 이름을 부르고 페이는 정신을 차려 자신의 기억, 자신의 기본적인 인격, 즉 이도로 나누어지게 되기 전의 기억을 보게 된다. 여기서 모든 것이 밝혀지게 되는데... 원래 페이의 집은 화목한 집안이었다. 하지만 페이의 어머니가 만으로 각성을 하게 된 것이다. 이것은 전에 람사스와의 이벤트에도 나왔던 것이다. 어머니가 만이 된 이후 페이는 자신이「머무를 곳」을 잃어버리게 된다. 그의 어머니는 그를 시험대에 올려놓았고 아버지는 어머니가 그런다는 것을 전혀 몰랐기 때문에 아이들의 투정이라고 생각한 것이다. 이때부터 페이의 마음속에는 증오심이 생기게 된다. 그리고 페이의 눈앞에서 사람들이 죽어가는 것, 실험으로 사라져가는 것들이 어린 마음에는 감당하기 힘든 것이었고.... 어린 페이는 이도라는 새로운 인격을 만들어서 모든 것을 증오하게 되었다.

그리고 그날이 찾아온다...페이의 신분은 "접촉자" 그리고 페이의 힘을 폭발시켜 자신의 육체에 돌리기 위해 그라후가 찾아왔다. 그라후는 라칸의 반쪽으로, 옛날 라칸의 정신은 에리처럼 평생을 전생으로 태어나게 되는 것이었지만, 500년 전 소피아의 죽음으로 생겨난

와이즈맨이 페이의 아버지라니...

10

영화처럼 지나가는 현실

PLAY STATION

XENOGEARS

"파괴자의 라칸"은 계속해서 생을 이어온 것이다. 그리고 그라후는 페이의 가족을 공격하고 페이는 그것을 보고 폭주가 일어나 자신이 어머니를 죽였다는 죄책감을 가지게 된 것이다. 하지만 페이는 그 책임을 이도에게 전부 넘겨버리고 페이는 이도로서 삶을 살게 된 것이다.... 하지만 여기서 가장 문제가 되는 것은 어린 시절의 페이 즉, 겁쟁이 페이의 기억이었다. 그는 현실의 괴로운 문을 모두 닫아버리고 자신만이 혼자서 기억 저편에서 있으려고 한 것이었다. 이때 현재의 페이가 나타나서 모든 기억을 다시 되돌린다. 바로 그 날의 어머니에 대한 것... 그것은 바로 페이가 죽인 것이 아니었다. 어머니가 페이를 살린 것이었다. 이제 인격들이 합쳐진다.

페이는 무의식 속에서 에리와의 만남들... 수많은 날들의 기억을 보고 누군가에게서의 목소리를 듣는다.

...페이...페이...
페이: 누구죠? 저에게 이야기를 거는 건...
나...는 ...하루(ハル)...
페이: 이 빛은...?
나는...나는 조할에 잠들어있는 것. 최선이면서 최후인 것. 시작이면서 끝인 것.
페이: ..신?
신...그렇게 부르는 자도 있다. 틀림없이 그렇게 보는 게 옳다 하지만 그렇지 않을 수도 있다. 난... 너 자신일수 도 있는 것이다...
페이: 나 자신...?
사람이 보는 것에 따라서 나는 정의되어진다. 지금 너에게 말을 걸고 있는 나는 "네가 알고 하는 일에, 너에 의해 창조된 나"인 것이다.
페이: 무슨 이야기인지 모르겠어. 도대체 당신은 누구야?
한마디로 하자면...그래 존재다.
페이: 존재?
나는 본래, 육체라고 하는 것을 가지지 않은 고차원의 "존재". 그것은 너희들에게는 지식으로 할 수 없는 어떤 종. 그것에 의해 만들어지고 가득 채워진 세계. 공간과 시간이 지배하는, 이 사차원우주의 근본이 된 지점. 무(無)의 동요...
파동존재(波動存在)
페이: 그 존재가 왜 저에게?
먼 옛날, 사상변이기관이라고 하는 반영구 무한 에너지 기관(半永久無限エネルギー機關)이 만들어졌다. 기관은 「조할」이라고 이름이 지어졌다. 이것은 태고의 이성인들이 이 사차원우주에서 생각할 수 있는 최고의 에네르기를 얻으려고 창조된 기관이었다. 결국 인간은 그 기관을 이용한 궁극의 성간정쟁용 전략병기「데우스」를 만들어서 조할은 그 주동력(主動力)으로 사용되었다. 하지만 예기치 못한 사태가 일어났다. 완성한 데우스와 조할과의 연결실험 도중에 무한의 가능성 사살 에네르기를 구하고 있던 기관은 본래 다른 기관이었지만 이하원과 고차원공간과를 연결시키고 결과 그곳에 존재하게 된 고차원의 파.... 나와 결합<싱크로(シンクロ)>였다. 나는 기관이 만들어낸 고차원과의 접점...「세피로트의 길(セピロトの道)」, 현재 네가 있는 이 영혁을 강림, 사차원세계에 구현화했다. 사차원세계로의 "강림"한 나는 물질로서 사차원세계에 안정할 것에 사상변이기관...즉 「조할」이라고 하는 "육체의 굴레"에 속박되게 된 것이다. 조할에 구속된 나는 이전의 차원에 돌아가고 싶었고... 그리고 결론을 내렸다. 지나왔던 과정의 반대, 나에게 「의지」라고 하는 이 차원의 물질을 가지게 해 준 자의 손에 의해 해방을 ....그것이 바로 너다.
페이: 제가 결정됐다고? 특질을?
그래. 나는 접촉자인 너의 관측행위에 의해 사람의 특질...어머니의 의지를 가진 것이다.
페이: 어머니의 의지?
기억하고 있을 것이다. 나의 강림 직후 사상변이기관, 조할과 너는 접촉하고 있다.

접촉자 페이

접촉자인 어린 너의 안에 모친에의 회귀 희망에 의해 정의되어진 나는 어머니 뱃속의 의지를 가지게 되었다. 그것이 에레하임이다.
페리: 에레하임이 나에 의해?
그렇다. 나의 의지는 데우스의 중요한 생체 컴퓨터를 매체로 구현화했다. 나와 결합한 생명체컴퓨터는 그 기능을 진화시켜 그 바이오 플랜트에 의해 한 개의 중추소자를 생성했다. 그것이 그녀이다. 너의 접촉에 의해 나는 나뉘어졌다. 조할이라는 육체, 에레하임이라는 의지. 그리고 너의 안에 흐르는 힘. 즉 나는 너와의 융합을 가졌다.
그리고 지금, 그것이 성숙되었다. 남겨진 나의 바램은 나뉘어진 또하나의 육체「데우스」와 그것과 같이 있는 에레하임과 융합해 완전체로 되어서, 그 "육체의 굴레를 벗다"뿐이다. 내가 원래의 차원으로 돌아가는 방법은 육체의 파괴 이외에는 없다.
사차원세계에서 완전무검하게 조할을 소멸시키기 위해서는 나의 특질을 결정지은 너의 힘이 필요하다. 조할은 "접촉자"의 손에 의해서 밖에 부서지지 않는다.
페이: 에리는? 조할을 파괴하면 체리는 어떻게 되는 거야!
조할과 데우스의 시스템은 한 개. 그녀는 시스템과, 나와의 합체를 바라는 자의 의지에 의해 얽혀져 있다. 그녀를 해방시키기 위해서는 데우스의 병기로 하는 시스템 그 자체를 파괴하지 않으면 안된다.
하지만 병기로서 창조된 데우스의 시스템은 나와는 다른 목적으로 너희들과의 합일을 요구할 것이다.
해방은 본래라면 고차원으로의 회귀를 바라는 내가 해야하는 것. 그러나 그녀와 마찬가지로, 나도 시스템에 얽혀져 있다. 관여할 수가 없다. 거기에 그녀를 주박에서 해방시킬 수 있는 자는 너 이외에는 없다.
나와 데우스가 불가분의 관계인 것과 같이, 너와 그녀도 역시 불가분한 관계이다.
페이: _알겠어. 나는 데우스를, 조할을 파괴한다. 그리고, 에리를 구출해 낸다.
너는 여러 가지 어려움을 경험했다. 그것은 비극이었다. 너의 인격이 나뉘어진 것도 본래는 나와의 접촉에 의한 의지의 힘이 전이(轉移)한 것이 원인이었을 지도 모른다.
페이: 그게 아니야. 원인을 밖에서 찾으면 안돼. 과거에 무엇이 있었는지, 그것이 원인이 되었는지, 그것은...모두 내 자신의 문제야.
그런가... 그건 비극을 받아들여 모든 것을 수용하고, 포용하며, 우리들의 설 곳을 발견할 수 있는 너라면 꼭 잘해낼 것이다. 모든 것의...해방을...제노...기어스...를 사용하여...조할...을 파괴...거다...
페이: 기다려! 아직 이야기할 것이....

페이는 인격체의 동일로 이도에게서 해방되고 제노기어스를 소유하게 된다.

페이: 아버지! 괜찮아요? 아버지! 죄송해요_저 때문에, 이런_
칸: 페이...? 그래, 원래대로 돌아왔구나... 하나로 되었구나...
페이: 예, 모두의 덕분이에요. 아버지나 모두가 불러주지 않았더라면 저는...
칸: 크윽!
페이: 아버지!
칸: 걱정 말아라...이것으로 괜찮다...이... 걸로, 되는...나는...
페이: 아버지?
칸: 너와...너와 한 개의 몸으로 되는 것이다!!
페이: 윽! 그, 그라후!? 어째서...
그라후: 후후후..."난" 3년 전 아느냐. 육체의 한계에 도달했다..."난" 너의 진정한 각성이 이루어질 때까지 너의 아버지의 몸을 얻은 것이다. 각성, 통합한, 계속되는 기억을 얻었다고 해도, 나와 칸의 융합 전에 그 시점에서의 기억을 빼앗긴 네가 알 턱이 없지.

## BOSS 진벨톨

페이의 새로운 기체인 제노기어스의 공격력은 상상을 초월한다. 하이퍼 모드를 만들어서 초필살기로 승부하자.

페이: 그, 그런...그럼 와이즈맨은, 아버지는...

그라후: 물론 나의 일부분이지만 나라도 칸의 모든 것을 장악할 수는 없었다. 칸의 자아의 힘이 생각이외로 커서 나의 구속이 약해진 때에 표출, 와이즈맨의 모습을 통해 너를 이끈 것이다.

페이: 으...

그라후: 너는 각성을 했다. 이 육체는 이제 필요없다. 뒤는 본래의 육체로 돌아가는 것뿐.

페이: 그만두세요, 아버지...

그라후: 그래, 들리고 있다, 페이. 표리일체(表裏一體). 나는 가고 칸은 내가 되니. 자, 마음을 열어 나와 하나가 되자. 그리고 모든 것을 소멸하자.

페이: 아, 안돼...난...당신에게... 조종당하지 않아!

그라후: 흥. 주인을 보호하는가. 좋아 그 기체도 융합시켜 주마! 자, 손을 들어라, 페이!

페이: 무리야! 분명히 당신은 라칸, 나의 분신일 지도 몰라. 하지만 그래도 나의 아버지인 것은 틀림없다! 그런 당신과 정말로 싸울 수는 없잖아!

그라후: 싱거운 놈! 그런 마음이 소피아를, 어머니(카렌)을 죽였다는 것을 왜 모르느냐!

페이: 알고 있어! 그런 건 알고 있어! 그래서 나는 맹세했어. 더이상 도망가지 않기로. 반드시 에리를 구해내겠다고, 그러니까 방해하지 말아 줘! 눈을 뜨세요! 아버지(라칸)!

그라후: 그러면 싸워라!

페이: 할 수 없어요!

그라후: 그런가, 그렇다면 할 수 없지.

페이: !?

그라후: 네가 한심스러우니. 녀석들을 미끼로 하지.

페이: 멈춰! 우리들의 생각은, 그때 느낀 슬픔은 같은 것이다. 근데, 왜, 왜 당신은 모든 것을 없애려고 하는가! 데우스를 멈추게 하면 끝나는 것 아닌가!

그라후: 너는 존재와 접촉해도 이해할 수 없는 거냐? 난 존재와의 접촉으로 알았다. 데우스를 파괴해도 사람이 이 땅에 숨쉬는 한 몇 번이나 만...에레하임은 태어난다. 그렇다면 사람을, 살아있는 모든 것을 데우스와 같이 날려버리는 것이다. 그것이야말로 반복되어 만들어지는 생명, 역사의 비극, 운명의 주박에서 사람이, 우리들이 해방되는 유일한 길이다! 데우스를 병기로서 각성시켜 모든 생물을 단절시킨 후 각성한 너와 그 기체를 사용하여 모든 것을 무로 돌린다...그런 결론을 내렸다. 만도 에레하임도 단순한 데우스의 대변자가 아니야! 그 여자가 본체다! 왜 그것을 알지 못하느냐.

페이: 그게 아니야! 어머니는 그때, 나를 대신해서 돌아가셨어! 그때 어머니의 눈은 만의 것이 아니었어! 마지막의 그때, 만은 어머니로 돌아갔어! 만도, 어머니도...에리도, 이 혹성에서 태어난 인간! 데우스와 아무 관계없어! 난, 난 반드시 에리를 되돌리겠어!! 아버지... 아니 그라후(라칸)! 당신이 물러서지 않을 생각이라면...

페이: 그렇다면! 지금이야말로 우리들, 진정으로 하나가 되는 시간!

그라후: 왜, 멈추느냐. "나"를 죽인다면 너의 바램이 이루어진다.

페이: 이제 됐어요...아버지. 알고 있어요. 당신은 그라후 같은 게 아니에요. 나의 아버지, 아버지와 그라후는 한 개, 그 의지도, 목적도 모두 다르지 않아요. 그걸 싸워보니 알겠어요. 그만하세요. 우리들의 목적은 함께 하는 것. 그것은 하나로 되는 것과 같은 일. 싸울 필요 같은 건 없어요.

페이: 윽! 뭐, 뭐야...!? 몸이...!

그라후: 요구하고 있는 것이다. 조할이. 데우스의 시스템이 마지막 남은 조각의 융합을. 원초에서 분리된 너와의 합일을.

페이: 뭐, 무엇을...

그라후: 이것은 라칸이 원한 것이다. 어차피 나는 불완전한 존재. 이렇게 되는 것은 필연적이었어. 과거, 파동존재와의 불완전한 제 2차 접촉은 라칸의 인격을 두 개로 나누어 버렸다. 결국 이 몸은 사라진다. 접촉자로서의 운명을 가진 채, 본래의 라칸은 지금의 너로 전생했다. 하지만 남은 인격, 그 생각만은 살아남은 지금의 그라후...나다. 하지만 나는 라칸의 의지를 이어받고 있지만 "접촉자 라칸"인 것은 아니야. 나로서는 안된다. 진정한 통합으로서 해방은 할 수 없어. 하지만 육체는 달라도 나는 나뉘어진 너의 반신인 것만큼은 틀림없는 사실. 이런 불완전한 나라도, 일시적으로 조할과 융합해, 시간을 버는 것 정도는 가능해. 이렇게 하는 것만이 나는 네가 하나로 되지 않는 거야.

그라후: 내가 할 수 있는 것은 여기까지. 하지만 데우스의 시스템은 다시 너를 원할 것이다. 그때까지 완전체가 된 데우스와 조할을 파괴하는 것이다. 신의 육체를 싸고 있는 벽을 파괴할 수 있는 것은 그 일부인 네 자신.

페이: 아버지!

그라후: 너의 말대로 그건 카렌이었다. 만의 대를 물려받아서 그 구속에서 해방된 것이야. 지금의 에레하임은 데우스와 융합한 것으로서 모든 기억을 가지고 있다. 접촉자와의 대응해서 태어난 원초서부터의 전생의 기억이외에도, 모든 만과 그 대변자들의 기억을. 그래 너의 어머니의 기억도...

페이: 어머니들의...?

그라후: 페이. 모든 주박을 끊어버리는 것이다...지금의 너라면, 그것이 가능하다. 그녀들을 구해주어라. 부탁한다, 페이...

페이: 이것은... 이 펜던트는 이것은, 소피아의 것인가...아니면 어머니의...

페이: 아니, 아무 것도 아니야. 모두... 미안해, 나 때문에. 가자. 더이상 시간이 없어. 나에게도, 이 혹성에게도.

미리아: ...뭐죠, 이곳?

페이: 태초에 모든 것이 시작된 장소. 우리들. 아니 사람은 여기에서 태어났다.

페이: ...먼 옛날. 이민선과 함께 이 혹성에 추락한 데우스는 언젠가 자신을 재생시키기 위해서 조할의 중핵부분을 분리시켰다. ...결국 착륙한 이 중핵 유니트에서 한 사람의 여자가 눈을 떴다. 그녀는 모든 사람의 어머니...

페이: 눈을 뜬 그녀는 그 전능력을 사용하여 모든 사람의 시조가 될 생물체를 몇 개 생산해냈다.

페이: 그것이 천제들이다.

페이: 그리고 최후에 사람들의 관리자로서 자신의 복제를 만들었다.

페이: 두 사람의 자신. 어머니(사람)과 병기. 주체(主體)와 보체(補體).

페이: 그것이 에리와...만인 것이다.

페이: 추락한 이민선에서 단지 한 사람, 살아남았던 나는 에리와 만나...모든 것은 이곳에서 시작되었다...

페이: 원초(카드모니(カドモニ)의 땅...그곳이 여기다.

빌드: 그런데 너. 어떻게 옛날의 기억을...?

페이: 보통 사람의 기억은 명확한 형태로 남아서 전해질 수 없다. 사람의 체조성(組成)은 기본적으로는 그런 게 확실하다. 기억정보를 인트론에 각인할 수 있는 능력은 아니다.

페이: 하지만 나와 에리, 그리고 만은 다르다.

페이: 파동존재와의 관계... 조할의 가능성 사상을 변위할 수 있는 능력에 의해 그 인트론밀에 명확한 형태로 정보... 즉, 기억을 남기는 것이 가능했다.

페이: ...그 정보는 조할에 파동존재가 구속되어 있는 것과 같은 것처럼 나 자신에게 파동존재의 힘의 일부를 고착(固着)시켜서 놓았다고 할 수 있다.

미리아: 이건!?

페이: 에리와 만이 아직 한 개였을 때의 모습. 이 세계 최초의 여성이다...우리들의 어머니님이지...

최초의 여성

그라후의 최후

페이 일행은 모두 유그도라실에 모여 멜카바의 공격을 감행하기로

## BOSS 데우스의 마지막 모습

중앙에 보이는 것이 데우스. 그리고 주변을 맴도는 것이 데우스의 힘이 되는 것이다. 이 네 개의 구슬들을 모두 없애면 데우스의 네 가지 기능을 봉인하게 된다. 하지만 절대 주의할 것은 페이를 함부로 사용하지 말아야 하는 것이다. 데우스의 본체는 페이가 없으면 절대 전투를 가질 수 없다. 캐릭터를 번갈아 가면 전투를 가지자.

제우스의 마지막 모습

에리를 꺼내준 것은 카렐렌

한다. 그것은 유그도라실 4호와 엑스칼리버를 연결시켜 공격하는 것이었다.

**우리들은 절대적인 공격력과 방어력을 가진 신의 방주「멜카바」를 침선시켜 그 내부로 돌인....조할을 파괴하기 위해 작전을 결행하였다.**

페이 일행의 공격으로 멜카바는 파괴되었지만 데우스는 지상에 자신의 요새를 만들어 버렸다. 페이 일행은 마지막을 위하여 데우스가 있는 곳. 설원의 땅으로 향한다.

## 운명이 향하는곳

데우스 안으로 들어가기 위해서 설원에 당에 도착한 페이 일행. 일행은 모든 이야기의 결말을 내기 위하여 데우스의 심장부로 향하였다. 데우스 1층은 벌집의 형태로 되어 있어 층이 나뉘어져 있다. 이곳에서는 맵을 볼 수 있기 때문에 항상 체크를 하는 것을 잊지 말자. 1층의 북동쪽에 있는 곳으로 가면 지하 2층으로 향하고, 가는 도중에 불기둥을 지나간다. 이 기둥에 닿게 되면 HP가 줄어드니 조심하자. 2층에 다다른 페이 일행. 이곳 지도의 중간에 있는 부분이 빠져나가는 곳이 알 수 있다. 그곳의 다리를 만들기 위해서는 동쪽과 북서쪽에 있는 장치를 작동시켜 다리를 놓아야 한다.

다리를 놓고 들어가게 되면 전에 람사스를 만났던 곳이란 것을 알 수 있다 .오른쪽으로 가서 만발의 준비를 하자. 마지막 보스전에서는 모든 캐릭터를 번갈아가며 싸울 수 있으니 모든 캐릭터의 장비를 최상으로 해놓자. 이제 데우스가 있는 곳으로 가고...

데우스는 물리치면 데우스는 우주공간으로 날아가 버린다. 페이는 에리를 구하기 위하여 따라가기로 결심한다. 사람들은 페이를 말리지만 페이의 결심을 막을 수 없었다. 페이에게 반드시 돌아오라는 말을 하는 일행들...

이것이 데우스

**페이: 여기는...! 에리! 그럼 여기는 데우스의 내부인가?**
**카렐렌: 그건 정확히는 아닙니다. 너의 실체는 물체...데우스에 둘러싸여 있는 것뿐이다. 너의 의식이 이곳에 있다. 자연의 앞에 그녀도 아직 진정한 그녀가 아니다. 의식이 그 모습을 구성하고 있는 것에 지나지 않는다.**
**페이: !? 파동존재...?아니야, 틀려...뭐야...?**
**페이: 설마...!? 너는 카렐렌!? 그런 거야...카렐렌!! 네가 에리를!**
**카렐렌: 넌 지금 무엇을 하러 왔나? 라칸.**
**페이: 나는 사랑하는 사람을 데리러 이곳에 왔어! 에리를 돌려줘! 데우스의 시스템은 파괴했어. 모든 것이 끝났어! 근데, 넌 아직도 무엇을 하고 있는 거야!**
**카렐렌: 모든 것이 시작된 그때, 모든 것이 하나였다. 그 장소로 돌아가는 것이다.**
**페이: 그 장소?**
**카렐렌: 우주가 시작되기 전, 고차원의 파동에 의해 모든 것은 하나였다. 그곳에서 파동이 넘쳐나는 것에 의해 사차원 우주가 만들어졌다. 거기서 태어난 사람도 사람의 혼도. 넘쳐나는 파동이 남긴 것이다. 그래서...**
**페이: 그곳으로 돌아가자는 거야? 그게 네가 바라고 있다는 것이냐?**
**카렐렌: 라칸... 왜 그렇게까지 신과 하나가 되는 것을 거부하지? 쓸모없는 현세에 무엇을 기대하는 거지? 타인을 상처 입히고 자신을 상처 입히고 서로를 다투는 짧은 생이란 게 무슨 의의가 있지? 여기에는 모든 것이 있다. 여기에는 신의 사람이 가득 차 있다.**
**페이: 난 너처럼 사람에 대해 절망하고 있지 않아. 사람에게는 언젠가 화합하는 날이 와! 난 그렇게 믿고 있어!**
**카렐렌: 왜 그렇게 말하지? 사람과 사람은 결국 서로를 이해하지 않아. 너는 그녀를 사랑하고 있다고 말했다. 하지만 그것은 정말로 서로를 이해하고 있다고 할 수 있나? 어차피 사람은 그렇지 못해. 사람은 결국 자신만을 생각하게 되어 있어. 그렇게 만들어졌기 때문에...**
**페이: 때문이라고 해도, 단지 한 사람의 자아가 모든 사람의 운명을 결정짓는 것은 안돼! 사람에게는 자신의 운명을 자신이 결정할 권리가 있어! 자유로운 의지가 있다고!**
**카렐렌: 그 의지도 사전에 결정되어진 것이라면 어떻하겠어? 만들어진 원시생물인 사람에게 자유 의지란 것은 없어... 단지 "그것같이", "그렇게 되는 것 같이" 불완전한 상태로 태어난 것뿐이야. 한정된 "물체"와 "생각"은 공유할 수 없어. 그래서 나는 모든 것을 최초의 시점으로 돌려야 한다고 결론지었다. 파동이라는, 그 이상 아무 것도 없는 한 개의 존재로 있는 그 각(刻)에...이것은 우리〈인간〉의 자아가 아닌. 파동〈신〉의 의지이다.**
**페이: 그래도 좋아. 불완전하다해도 상관없어. 아니 불완전하기 때문에 서로 무언가를 나누어 살아간다... 그것이 사람이다... 그것이 서로 의지하고 이해하는 것이다. 난 그런 사람이라는 것을 행복하게 여기고 있다. 에리는 그렇게 선택된 우리들의 미래〈내일〉을 맡고 지금 이렇게 우리들의 별에서 데우스를 보내려고 하고 있어. 그것도 혼자서 그런 에리의 기분을 네가 알겠니? 신과 하나가 된다면 그걸 이해하겠어!? 나는 알아...자신의 몸같이 에리의 생각이...그래 우리들은 하나야! 신의 힘 같은 건 빌리지 않더라도!!**
**카렐렌: 그렇다면 나에게 보여줘봐라. 신의 아래에 벗어났다고 말하는 너의 사람의 힘 사랑〉을….** gC

데우스의 파괴

## BOSS 우로보로스(ウロボロス)

사실 마지막 보스라고는 하지만 조금만 싸우면 죽는다.

## 캐릭터 필살기

전 캐릭터 커맨드 공통

| 기술명 | 공격속성 | 커맨드 |
|---|---|---|
| 무기뢰신(武技雷迅) | 물리 | AP5 □○ |
| 무기천열(武技千熱) | 물리 | AP5 □□○ |
| 무기파암(武技破岩) | 물리 | AP5 △○ |
| 무기붕천(武技崩天) | 물리 | AP6 □□□○ |
| 무기천무(武技天舞) | 물리 | AP6 □△○ |
| 무기용신(武技龍迅) | 물리 | AP6 △□○ |
| 무기호포(武技虎咆) | 물리 | AP6 ○○ |
| 초무기풍경(超武技風勁) | 물리·풍(風) | AP7 □□□□○ |
| 초무기지경(超武技地勁) | 물리·지(地) | AP7 □□△○ |
| 초무기화경(超武技火勁) | 물리·화(火) | AP7 □△□○ |
| 초무기수경(超武技水勁) | 물리·수(水) | AP7 △□□○ |
| 초무기광경(超武技光勁) | 물리·광(光) | AP7 △△○ |
| 초무기암경(超武技闇勁) | 물리·암(闇) | AP7 ○□○ |

## 기어 필살기

전 캐릭터 커맨드 공통

| 기술명 | 공격속성 | 커맨드 |
|---|---|---|
| 무기뇌격(武技雷擊) | 물리 | □□ |
| 무기열풍(武技烈風) | 물리 | □△ |
| 무기뇌굉(武技雷轟) | 물리 | □○ |
| 무기파산(武技破山) | 물리 | △□ |
| 무기용천(武技龍天) | 물리 | △△ |
| 무기십자(武技十字) | 물리 | △○ |

## 특수능력

### 페이(フェイ)

| 명칭 | 대상 | 소비EP | 효과 |
|---|---|---|---|
| 지탄(指弾) | 적 단수 | 2 | 무속성의 에텔공격 |
| 내양공(内養功) | 아군 단수 | 2 | HP 회복 |
| 강체( ) | 자신 | 4 | 공격력 상승 |
| 유기(柔氣) | 자신 | 4 | 카운터능력 발동 |
| 광경(光勁) | 자신 | 5 | 공격력 상승(방어력 저하) |
| 암경(闇勁) | 자신 | 5 | 방어력 상승(공격력 저하) |
| 천광(千光) | 적 단수 | 10 | 무속성의 에텔공격 |
| 은아(銀牙) | 적 전체 | 20 | 적의 속성을 파괴하는 에텔공격 |

### 에리(エリィ)

| 명칭 | 대상 | 소비EP | 효과 |
|---|---|---|---|
| 리그볼트(リグボルト) | 적 단수 | 2 | 풍속성의 에텔공격 |
| 루도란스(ルドランス) | 적 단수 | 2 | 지속성의 에텔공격 |
| 에라큐브(エラキューブ) | 적 단수 | 2 | 화속성의 에텔공격 |
| 레이아이스(レイアイス) | 적 단수 | 2 | 수속성의 에텔공격 |
| 리그밴(リグバン) | 적 에리어 | 6 | 풍속성의 에텔공격 |
| 루도스톰(ルドストム) | 적 에리어 | 6 | 지속성의 에텔공격 |
| 에라드래곤(エラドランゴン) | 적 에리어 | 6 | 화속성의 에텔공격 |
| 레이미스트(レイミスト) | 적 에리어 | 6 | 수속성의 에텔공격 |
| 리그웨이브(リグウェイブ) | 적 전체 | 8 | 풍속성의 에텔공격 |
| 루도고스트(ルドゴースト) | 적 전체 | 8 | 지속성의 에텔공격 |
| 레이라고(レイラゴ) | 적 전체 | 8 | 화속성의 에텔공격 |
| 레이로드(レイロド) | 적 전체 | 8 | 수속성의 에텔공격 |

| 명칭 | 대상 | 소비EP | 효과 |
|---|---|---|---|
| 루도고스트(ルドゴースト) | 적 전체 | 8 | 지속성의 에텔공격 |
| 레이라고(レイラゴ) | 적 전체 | 8 | 화속성의 에텔공격 |
| 이로드(レイロド) | 적 전체 | 8 | 수속성의 에텔공격 |

### 시탄(シタン)

| 명칭 | 대상 | 소비EP | 효과 |
|---|---|---|---|
| 소파(小波) | 아군 단수 | 2 | HP 회복 |
| 연기(練氣) | 자신 | 2 | 사용하는 특수능력의 전체화(1회) |
| 풍성의(風聖衣) | 아군 단수 | 4 | 풍속성공격에 의한 데미지감소 |
| 지성의(地聖衣) | 아군 단수 | 4 | 지속성공격에 의한 데미지감소 |
| 화성의(火聖衣) | 아군 단수 | 4 | 화속성공격에 의한 데미지감소 |
| 수성의(水聖衣) | 아군 단수 | 4 | 수속성공격에 의한 데미지감소 |
| 녹장( ) | 아군 단수 | 3 | 육체적 스테이터스 이상 회복 |
| 영장(靈掌) | 아군 단수 | 3 | 정신적 스테이터스 이상 회복 |
| 광향(光香) | 아군 단수 | 2 | 방어력 상승(공격력 저하) |
| 암향(闇香) | 아군 단수 | 2 | 공격력 상승(방어력 저하) |
| 선경(仙勁) | 아군 단수 | 6 | 다음 턴까지의 시간 반분 |
| 와일드스마일(ワイルドスマイル) | 적 단수 | 2 | 명중률 저하 |
| 골드샷(ゴールドショット) | 적 단수 | 2 | 무속성의 에텔공격 |
| 화이트글러브(ホワイトグローブ) | 적 단수 | 3 | 적의 공격을 자신에게 집중 |
| 레드코론(レッドコロン) | 자신 | 4 | 공격력 상승 |
| 블루코론(ブルーコロン) | 자신 | 6 | 명중률&회피율 상승 |
| 화이트코론(ホワイトコロン) | 자신 | 6 | 카운터능력 발동 |

### 발트(バルト)

| 명칭 | 대상 | 소비EP | 효과 |
|---|---|---|---|
| 윈드모드(ウインドモード) | 아군 단수 | 4 | 공격에 풍속성을 추가 |
| 어스모드(アースモード) | 아군 단수 | 4 | 공격에 지속성을 추가 |
| 화이어모드(ファイヤモード) | 아군 단수 | 4 | 공격에 화속성을 추가 |
| 워터모드(ウォータモード) | 아군 단수 | 4 | 공격에 수속성을 추가 |
| 정화의 빛(浄化の光) | 아군 단수 | 2 | 모든 스테이터스이상 회복 |

### 빌리(ビリー)

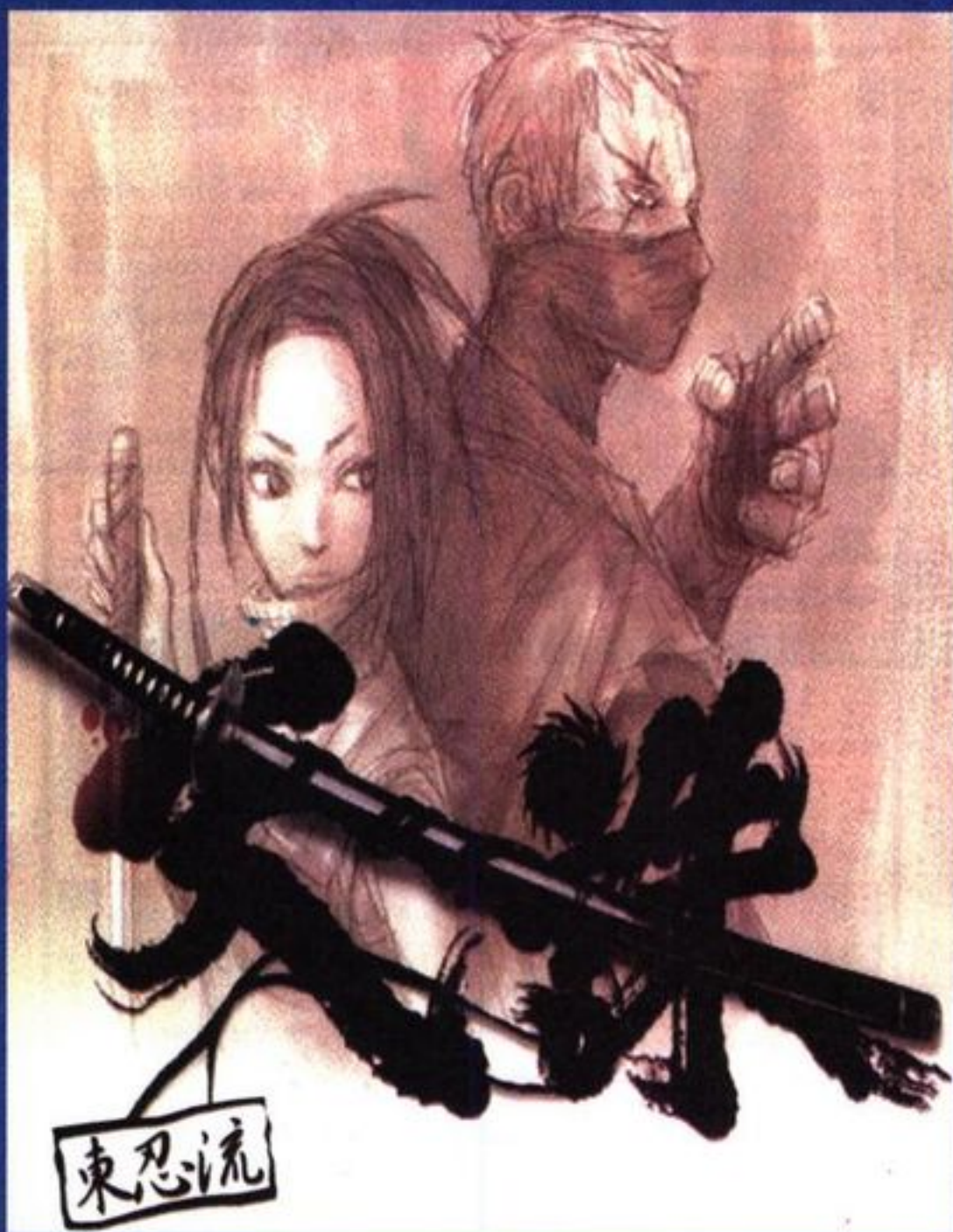
| 명칭 | 대상 | 소비EP | 효과 |
|---|---|---|---|
| 치유의 빛(癒しの光) | 아군 단수 | 2 | HP 회복 |
| 성스러운 빛(聖なるの光) | 아군 전체 | 4 | HP 회복 |
| 여신의 엘(女神のエル) | 아군 단수 | 4 | 다음 턴까지의 시간 반분 |
| 여신의 축복(女神の眼差し) | 아군 단수 | 4 | 방어력 증가 |
| 바람의 방패(風の盾) | 아군 단수 | 4 | 지속성공격에 의한 데미지감소 |
| 땅의 방패(地の盾) | 아군 단수 | 4 | 풍속성공격에 의한 데미지감소 |
| 불의 방패(火の盾) | 아군 단수 | 4 | 수속성공격에 의한 데미지감소 |
| 물의 방패(水の盾) | 아군 단수 | 4 | 화속성공격에 의한 데미지감소 |

### 리코(リコ)

| 명칭 | 대상 | 소비EP | 효과 |
|---|---|---|---|
| 여신의 가호(女神の氣合い) | 아군단수 | 8 | 전투불능 회복 |
| 명은의 권(銀の拳) | 자신 | 2 | 공격력 증가 |
| 은의 육체(銀の肉體) | 자신 | 2 | 방어력 증가 |
| 은의 정신(銀の精神) | 자신 | 2 | 에텔방어력 증가 |
| 은의 투기(銀鬪氣) | 적 단수 | 4 | 무속성의 에텔공격 |

## 아이템

| 아이템명 | 가격 | 대상 | 전투시 사용 | 효과 |
|---|---|---|---|---|
| 아쿠아솔(アクアソル) | 20 | 단수 | ○ | HP회복(50) |
| 아쿠아솔S(アクアソルS) | 100 | 단수 | ○ | HP회복(150) |
| 아쿠아솔DX(アクアソルDX) | 300 | 단수 | ○ | HP회복(500) |
| 아파솔(アルファソル) | 1000 | 단수 | ○ | HP완전회복 |
| 스필드럭(スパルドラッグ) | 10000 | 전체 | ○ | HP완전회복 |
| 오메가솔(オメガソル) | 50 | 단수 | × | HP&EP완전회복 |
| 서바이벌텐트(サバイバルテント) | 150 | 전체 | × | (메모리큐브에서) |
| 작의 고기(つちのこの肉) | 10 | 단수 | × | HP회복(50) |
| 작의 고급고기(つちのこの極上肉) | 200 | 단수 | × | HP회복(100) |
| 크라켄의 고기(クラケンの肉) | 300 | 단수 | × | HP회복(150) |
| 로즈솔(ローズソル) | 100 | 단수 | ○ | EP회복(10) |
| 로즈솔S(ローズソルS) | 300 | 단수 | ○ | EP회복(20) |
| 로즈솔DX(ローズソルDX) | 800 | 단수 | ○ | EP회복(30) |
| 시그마솔(シグマソル) | 1500 | 단수 | ○ | EP완전회복 |
| 제타솔(ゼータソル) | 100 | 단수 | ○ | 전투불능회복 |
| 제타솔DX(ゼータソルDX) | 1000 | 단수 | ○ | 전투불능, HP완전회복 |
| 켈바솔(ケルバソル) | 10 | 단수 | ○ | 육체적 스테이터스이상 회복 |
| 가이스트솔(ガイストソル) | 20 | 단수 | ○ | 정신적 스테이터스 이상 회복 |
| 엑스트라솔(エクストラソル) | 50 | 단수 | ○ | 모든 스테이터스이상 회복 |
| **보조계** | | | | |
| 화이트스타(ファイトスター) | 500 | 단수 | ○ | 풍속성에 의한 데미지 감소 |
| 브라운스타(ブラウンスター) | 500 | 단수 | ○ | 지속성에 의한 데미지 감소 |
| 레드스타(レッドスター) | 500 | 단수 | ○ | 화속성에 의한 데미지 감소 |
| 블루스타(ブルースター) | 500 | 단수 | ○ | 수속성에 의한 데미지 감소 |
| 하드스타(ハードスター) | 800 | 단수 | ○ | 물리방어력 상승 |
| 스피드스타(スピードスター) | 1000 | 단수 | ○ | 스피드 상승 |
| 이지스솔(イージスソル) | 2000 | 단수 | ○ | 육체적 스테이터스 이상 회복 |
| 아이기스솔(アイギスソル) | 2000 | 단수 | ○ | 정신적 스테이터스 이상 회복 |
| **공격계** | | | | |
| 무기천력(武器千力) | 1000 | 단수 | ○ | 무기공격력 50%증가 |
| 엘아이리스(エルアイリス) | 1200 | 단수 | ○ | 무기에 바람의 속성 추가 |
| 엘로스(エルログス) | 1200 | 단수 | ○ | 무기에 땅의 속성 추가 |
| 엘이그니스(エルイグニス) | 1200 | 단수 | ○ | 무기에 불의 속성 추가 |
| 엘아크바(エルアクヴィ) | 1200 | 단수 | ○ | 무기에 물의 속성 추가 |
| **환금계(돈으로 교환하는 아이템)** | | | | |
| 어금(牙) | 100 | | × | 돈으로 교환 |
| 목옥(目玉) | 200 | | × | 돈으로 교환 |
| 비늘(ウロコ) | 500 | | × | 돈으로 교환 |
| 금괴(金塊) | 2000 | | × | 돈으로 교환 |
| 대금괴(大金塊) | 4000 | | × | 돈으로 교환 |

東忍流

그림자도 보이지 마라. 조용히 목적만 달성하라

## 입체 닌자 활극

# 천주(天誅)

'닌자 게임은 이런 것이다.'라는 것을 세상에 알려준 천주. 이 게임에 등장하는 모든 것은 실제와 다를바가 없다. 심지어 사람을 죽였을 때 효과까지도…. 색다른 형식의 게임을 즐기고 싶은 사람들은 이 게임 하나로 충분할 것이다. 잔혹한 장면이 당신의 피를 끓게 할 것이다. 이제 시간이 얼마 없다. 적이냐? 나냐? 눈을 감고 조용히 생각해 보자. 어떤 방법을 사용해도 좋다. 목표는 오직 하나다. 그림자도 보이지 말아라. 그냥 조용히 다가가서 적의 숨통을 끊어 놓자.

- ■제작사:소니 뮤직 엔터테인먼트(SME)
- ■장르:액션
- ■발매일:2월 26일
- ■발매가:5,800엔

| 항목 | 평가 |
|---|---|
| 그래픽 | ★★★ |
| 조작감 | ★★★ |
| 스토리 | ★★★ |
| 연출 | ★★★★ |
| 사운드 | ★★★★ |
| 소장가치 | ★★★★ |

## 프롤로그

각지에 전란의 폭풍이 휘몰아치던 전란의 시대.

천하를 자신의 밑에 두고자 패권다툼을 벌이던 권력자들은 피로 씻어내는 하루하루를 보내고 있었다. 모든 이들이 자신의 욕망에 눈이 멀어 마치 악귀와도 같은 소행들을 자행하고 있었던 시대에 백성들의 칭송을 받는 군주는 고다 마쯔노신이라는 인물 단 한 명뿐이었다. 그는 백성들로부터 신뢰와 숭배를 받았고 사람들은 고다의 다스림을 받는 영토로 향했다. 하지만 고다 마쯔노신의 밑에 그를 돕고 지탱해 온 두 개의 그림자가 있었음은 아무도 알지 못한다. 어둠속에서 살며 어둠 속에서 죽을 운명을 타고난 두 개의 그림자 '아즈마 닌자류'의 우두머리인 리키마루와 여자 닌자 아야메는 자신의 모든 것을 버리고 자신의 손을 피로 물들이며 아무도 모르게 악을 처단한다. 지금부터 시작하는 이 이야기는 사악한 세상을 뜯어고치기 위해, 자신이 섬기는 군주를 위해, 백성들을 위해 죽음을 무릅쓰고 싸우는 두 개의 그림자에 관한 이야기다…

## 타이틀 화면

Tenchu 天誅

©1998 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

타이틀 화면

- ■ 임무개시 : 말 그대로 게임을 시작하는 메뉴. 메모리 카드가 있으면 이미 플레이했던 스테이지를 다시 선택하여 플레이할 수 있다.
- ■ 연습모드 : 수련을 하듯 조작과 전투에 대한 연습을 하는 모드이다. 수련을 마치고 나면 자신의 역량을 화면에 표시해 준다.
- ■ 각종설정 : 사운드나 난이도, 진동, 데이터 관리 등을 행하는 모드이다.

## 주인공 선택

게임에 들어가기 위해 '임무개시'를 선택하면 리키마루와 아야메, 두 명의 캐릭터 가운데에 누구를 선택해 플레이 할 지를 결정해야 한다. 각 캐릭터에 대한 간단한 설명이다.

主人公の選択

力丸 彩女

캐릭터 셀렉트 화면

### 리키마루(力丸)

16세 시절, 스승인 아즈마 시운사이에게 '아즈마 닌자류'에 전해져 오는 전설의 칼 '이자요이'를 물려받고, 현재의 군주 지휘하에서 임무를 수행하게 되었다. 어린시절부터 단련되어 온 육체를 무기로 삼아 어떠한 어려운 임무라도 착실히 수행해 낸다. 여러 가지 공적을 인정받아 스승의 뒤를 이어 '아즈마 닌자류'의 우두머리가 된다. 평소에는 동료를 중시하고 침착, 온화한 성격이지만 일단 불이 붙으면 그 누구도 곁에 접근할 수 없을 정도로 격하게 돌변한다.

리키마루 게임화면

## 아야메(彩女)

얼굴만을 보면 동네에서 흔히 볼 수 있는 보통 여자아이처럼 보이지만, 기묘한 차림을 하는 것을 즐긴다. 우두머리인 리키마루처럼 부모형제의 얼굴도 모르고 자랐다. 변덕스럽고 금방 싫증을 내는 성격이지만 감정적인 리키마루와는 대조적으로 냉철한 면을 가지고 있다. 군주의 딸, '키쿠' 공주에 대해서는 자신의 동생처럼 생각할 정도의 애착심을 가지고 있다.

아야메 게임화면

## 그외 캐릭터

플레이어 캐릭터 이외에도 게임중 등장하는 인물들이 상당수 존재한다. 여기서는 선한 편에 서는 인물들을 한명 한명 소개한다.

### 고오다 마쯔노신

30세라는 젊은 나이에 한 영토의 군주가 되었다. 영토확장의 야심따위는 가지고 있지 않고, 백성들을 위해서 자신의 모든 힘을 바칠 정도의 명군주.

### 세키야 나오타다

대대로 고오다 가문의 요직을 수행해온 세키야 가문의 당주이다. 나오타다(直忠) 역시 고오다 가문에서 봉사한다.

### 키쿠 공주

고오다 가문의 외동딸. 일찍이 어머니를 여읜 탓인지 어리광이 아직까지 남아있다. 가족이 없는 아야메와 친남매 이상의 사이로 지내고 있다.

## 콘트롤러 사용법

| | | |
|---|---|---|
| 방향키 위 | 전진 | 주인공을 앞으로 나아가게 한다. 연타하면 빠른 전방 스텝이동을 한다. |
| 방향키 아래 | 후퇴 | 주인공을 후퇴시킨다. 연타하면 뒤로 빠른 스텝이동을 한다. |
| 방향키 왼쪽 | 좌선회 | 주인공을 왼쪽으로 선회시킨다. 연타하면 회전하지 않고 왼쪽으로 스텝이동을 한다. |
| 방향키 오른쪽 | 우선회 | 주인공을 왼쪽으로 회전시킨다. 연타하면 오른쪽으로 스텝이동 한다. |
| 세모버튼 | 특수무기 사용 | 선택되어져 있는 특수무기(忍具)를 사용한다. |

*□ 버튼 - 베기 : 칼을 휘두르게 한다. 아래 표를 참조*

### 베기 커맨드 일람표

| 기술명 | 커맨드 | 설명 |
|---|---|---|
| 보통 베기 | □ | 앞쪽으로 칼을 휘두른다. 타이밍을 적절하게 맞추면 연속 베기가 가능하다. 리키마루는 3단 베기, 아야메는 4단 베기 |
| 왼쪽 베기 | ←+□ | 왼쪽을 향해서 벤다 |
| 오른쪽 베기 | →+□ | 오른쪽을 향해서 벤다 |
| 점프 베기 | 점프 중에 □ | 점프하면서 벤다 |
| 대쉬 베기 | ↑↑+□ | 앞으로 대쉬하면서 벤다 |
| 뒤돌아 베기 | ↑↓+□ | 180도 회전하여 뒤의 적을 노린다 |
| 좌왕복 베기 | →+□, ←+□ | 오른쪽으로 베고, 바로 왼쪽을 벤다. 리키마루만 가능 |
| 우왕복 베기 | ←+□, →+□ | 왼쪽을 베고 이어서 오른쪽을 벤다. 리키마루만 가능 |
| 좌이단 베기 | ←+□, □ | 왼쪽으로 두 번을 벤다. 아야메만 가능 |
| 우이단 베기 | →+□, □ | 오른쪽으로 두 번을 벤다. 역시 아야메만 가능 |
| 앉아 베기 | 앉은 상태에서 □ | 숙인 상태에서 위를 향해 벤다 |

○ 버튼 - 앉기/달라붙기 : 평지에서 누르면 수그리듯 앉는다. 그 상태로 방향버튼을 누르면 몸의 방향을 바꾸지 않고도 전후좌우로 이동이 가능하다. 벽에 붙어서 버튼을 누르면 벽에 달라붙는다(달라붙은 채로 이동도 가능). 또한 평지에서 버튼을 누른채 방향키를 연타하면 그 방향을 향해 구르며 이동한다.

× 버튼 - 점프 : 버튼만 누르면 그 자리에서 점프 방향키와 함께 각 방향에 대응한 점프를 한다.

### 점프 커맨드 일람

| 기술명 | 커맨드 | 설명 |
|---|---|---|
| 점프 | × | 제자리에서 점프한다 |
| 각 방향 점프 | 방향키+× | 해당방향으로 점프 |
| 전방 대점프 | ↑↑+× | 앞으로 크게 점프한다 |
| 공중방향전환 | ↑↓+× | 앞으로 점프하며 180° 방향전환 |
| 삼각 점프 | 벽근처에서 점프중 × | 벽을 이용 다시 한번 도약한다 |

스타트 버튼 - 일시정지 : 잠시 게임을 중단시킬 수 있다. 한번 더 누르면 게임이 재개 된다.

셀렉트 버튼 - 지도 표시 : 버튼을 누르고 있는 동안 지도가 표시된다.

L2 버튼, R2 버튼 - 특수무기(忍具) 선택 : 소지하고 있는 특수무기를 선택한다.

L1 버튼 - 살피기 : 버튼을 누른채로 방향키를 입력하면 주인공의 시점에서 주위를 살펴볼 수 있다.

R1 버튼 - 앉기/달라붙기 - ○ 버튼과 같은 역할

## 아날로그 콘트롤러의 조작

아날로그 패드(듀얼쇼크 등)를 사용하면 더더욱 편리한 조작을 할 수 있으며, 게임에 긴장감을 더해주는 진동을 맛볼 수 있다. 기존의 아날로그 대응게임들이 대부분 왼쪽 스틱만을 사용해 온 반면에 천주에서는 오른쪽 아날로그 스틱도 사용 가능한 것이 특징이다.

| |
|---|
| 왼쪽 스틱의 상하좌우 - 이동 : 위에 설명한 방향키와 같은 역할을 한다. |
| 왼쪽 스틱을 누른다(L3) - 특수무기 사용 : 기본 콘트롤러의 △ 버튼과 같은 역할을 한다. |
| 오른쪽 스틱을 위로 입력 - 점프 : 기본 컨트롤러의 ×버튼에 해당한다. |
| 오른쪽 스틱을 아래로 입력 - 앉기/달라붙기 : 기본 컨트롤러의 ○, R1 버튼에 해당. |
| 오른쪽 스틱을 누른다(R3) - 베기 : 칼을 휘두른다. 기본 콘트롤러의 □버튼에 해당. |

## 게임 화면 설명

■ (왼쪽 위) 적의 체력 : 적과 만나면 게이지가 나타난다. 위의 숫자는 주인공의 체력을 100으로 봤을 때의 백분율을 나타낸다

■ (왼쪽 아래) 레이더 : 주인공과 적과의 거리 및 적이 주인공의 존재를 알아차렸는가 아닌가의 상태를 표시해 준다

■ (오른쪽 아래) 소지하고 있는 특수무기가 모두 표시된다. 현재 선택되어 있는 무기에는 불이 붙어 있다

### 레이더(氣配)의 상태 해설

적이 가까워지게 되면 크기가 커지고 멀어지면 작아지는 동그라미 안에는 한자가 쓰여져 있는데 상태에 따라서 세가지로 변화하게 된다.

■ 〈기〉 적이 가까이에 있지만 주인공의 존재를 알아차리지 못한 상태이다

■ 〈시〉 적이 볼 수 있는 범위 내에 있지만 아직 발견되지 않은 상태이다

■ 〈살〉 적이 주인공의 존재를 확인하여 공격을 가해오는 상태를 표시한다

### 필살기

적에게 발각되지 않고 근접하여 공격을 가하면 한방에 적을 쓰러뜨릴 수 있다. 레이더의 상태를 기(氣)로 유지시키려면 적에게 들키지 않도록 벽에 붙어서 이동하거나 담장위로 이동하는 방식을 사용하자.

### 기본적인 특수무기에 관하여

임무를 수행하는데 있어서 크게 도움이 되는 것 중 하나가 바로 이 특수무기들이다. 잘 선택하면 임무를 아주 수월하게 완수할 수 있다. 반대로 자칫 잘못 선택하면 쉬운 임무도 어렵게 할 수 있다는 점에 유의해야 한다. 소지할 수 있는 아이템의 종류는 4종류, 총 15개 뿐이므로 아래의 사항을 참고하여 효과적으로 선택하자.

임무에 들어가기 전에 무기를 선택하자. 개수의 제한을 염두에 둘 것

#### 갈고리 밧줄

첩보영화 등에 많이 등장하는 갈고리 밧줄. 이것을 이용해 담이나 지붕 등에 오를 수 있다. 사용시 조준 모드로 전환된다. 기본장비

#### 수리검

닌자하면 생각나는 것이 바로 이 수리검. 적을 향해 던질 때, 조준 모드로 전환된다

#### 삼각못

도주시에 유용하게 쓰이는 무기. 도망가면서 길에 뿌려 따라오는 적의 추격을 막는다

#### 마취경단

맛있게 보이는 경단이지만 먹으면 몸에 마비증세가 일어나게 된다. 인간에게도 사용할 때가 있긴하지만 주로 동물들에게 사용한다

#### 오색미

다섯가지 색으로 칠해진 쌀로 처음 가보는 길에 표시용으로 사용하여 길을 잃지 않도록 하는 지표로 삼는다

#### 신명단

아즈마 닌자류에 전해지는 신비의 환약. 한 알 복용하면 체력이 회복된다

#### 폭탄

안에 모래나 자갈 등이 넣어져 있어 폭발시 파편처럼 적에게 대미지를 준다. 던지고 나서 일정시간이 흐르거나 만지면 폭발하게 된다. 불발시는 회수할 수 있다

#### 연막탄

던지면 독성을 가진 연기가 뿜어져 나오게 된다. 적들의 시력을 잠시동안 잃게 할 수 있다. 도주시에 유용한 아이템

#### 수면제

특수한 제법에 의해 만들어진 수면제. 대기중에서 순식간에 기화되는 성질을 가지고 있으며, 그 기체를 흡입하면 순식간에 잠에 빠지게 된다

#### 지뢰

문자 그대로 지뢰이다. 살상능력이 무척 높다

위에 공개한 무기이외에도 임무별로 어떤 조건을 충족시키면 얻게되는 특수한 인술들이 다수 존재한다. 평가에서 높은 점수를 획득하는 것이 새로운 인술을 얻는 지름길.

## 「인술개전」을 얻기 위한 인술강좌

천주는 스테이지를 클리어 할 때마다 「필살」, 「참살」, 「비도」, 「은밀」, 이 네가지 항목에 따라 점수가 주어지고 인술단계가 5단계로 나뉘어진다. 또한 최고의 인술단계인 「인술개전」을 받으면 각 스테이지마다 사용가능 한 특수 인술 도구를 준다.

그럼 자세히 알아보자.

**인술단계 평가법**

- ✖필살(必殺) : 1사람당 20점
- ✖참살(斬殺) : 1사람당 5점
- ✖비도(非道) : 마을 주민을 한명 죽일 때 마다 20점씩 감점
- ✖은밀(隱密) : 300점에서 한번 들킬 때 마다 20점씩 감점 한번도 안 들키면 400점
- ■ 고득점을 얻으려면 「필살」과 「은밀」 주의하자.

**인술 단계별 점수**

- ✖인술개전(忍術皆傳) : 400점 이상
- ✖상인(上忍) : 300점~399점
- ✖중인(中忍) : 200점~299점
- ✖하인(下忍) : 100점~199점
- ✖문전축객(門前ばらい) : 100점 미만

**각 스테이지별「인술개전」일람**

| 스테이지 | 이름 | 설명 |
|---|---|---|
| 연습 스테이지 | 팔방수리검 | 동시에 8개의 수리검을 던질 수 있다. 수리검은 적을 쫓아가면서 던지면 한사람에게 모든 대미지를 줄 수 있다. |
| 스테이지 1 | 신족(神足)의 술 | 일정 거리를 단번에 갈 수 있다. 하지만 장애물이 있을 경우에는 사용할 수 없기 때문에 사용하기가 조금 까다롭다. |
| 스테이지 2 | 인법화염격(忍法火炎擊) | 입에서 불을 뿜어 공격을 한다. 가드 불능기 단점이라면 발동시간이 길다는 것. |
| 스테이지 3 | 구자호신부(九字護身符) | 일정시간 공격력과 방어력이 두배가 된다. |
| 스테이지 4 | 인법영분신(忍法影分身) | 적에게 인형을 던져 일정 대미지를 준다. |
| 스테이지 5 | 변신술 | 회심의 일격을 받으면 자동으로 발동. 마음대로 사용할 수가 없다. HP가 50정도 회복된다. |
| 스테이지 6 | 변화술 | 적의 모습으로 변신한다. |
| 스테이지 7 | 인견(忍犬) | 단련된 개를 불러내어 적을 공격한다. |
| 스테이지 8 | 진사적(眞似笛) | 발견된 적에게 사용하면 레이더의 "시(視)"가 "기(氣)"로 돌아온다. |

## 인법 오의 비전서(忍法 奧義 秘傳書)

연습모드 지도

골

스타트

### 우선은 연습!

본 게임에 들어가기에 앞서 세부적인 사항을 연습해두는 것이 좋을 것이다. 물론 아케이드 게임과 달리 본편에서 연습을 해도 상관은 없지만 진짜 수련을 하는 기분으로 도장에서 수련을 해보는 것은 어떨까? 도장에서 수련을 마치게 되면 등급을 표시해 준다. 자신이 만족할 만한 수준이 되었다고 판단했을 때 본게임에 들어가자.

### 실전 돌입

여기에 여러분들의 플레이를 돕고자 지도와 함께 각 임무의 세부사항을 공개하기로 하겠다. 알아두어야 할 것은 임무에는 각각 다른 지령이 내려지는데 그에 따라 게임을 진행하는 것이 높은 평가를 받는 길이다.

## 임무 1 악덕 상인을 죽여라

**오의 : 인체 지붕에 위치한 뿅뿅구로부터 침입을 시도하라.**

**지령**

- 정문으로 들어가는 것은 피할 것
- 적들의 발도술을 무시하지 말 것
- 에치고야(악덕상인)가 총을 뽑기 전에 처치할 것
- 저항하지 않는 자는 처치하지 말 것

**스토리**

고오다의 통치구역하에서 점점 그 세력을 키워 나가는 에치고야의 욕망은 마침내 아무 죄없는 영민들에게 피해를 입히기에 이르렀다. 엄청난 이자를 붙여서 돈을 받아내는 고리대금업이 그가 행하는 주된 악행이었다. 돈을 뜯기 위해 난폭한 떠돌이 무사를 고용하여 영민에게 칼날을 겨누는 일도 비일비재하게 발생하였다. 법을 교묘히 피해나가는 에치고야를 심판할 수 있는 인물은 단 하나뿐, 바로 여러분인 것이다.

**등장 캐릭터들**

**사사키 한베이**
아주 어린 나이에 검술이 높은 수준에 이르렀다. 자신의 힘을 시험해 보고 싶은 욕망에 각지의 도장을 돌아다니며 도장파괴를 자행한다. 그러나 거기에 만족하지 못하고 자신의 스승마저도 자신의 손으로 쓰러뜨려 버렸다.

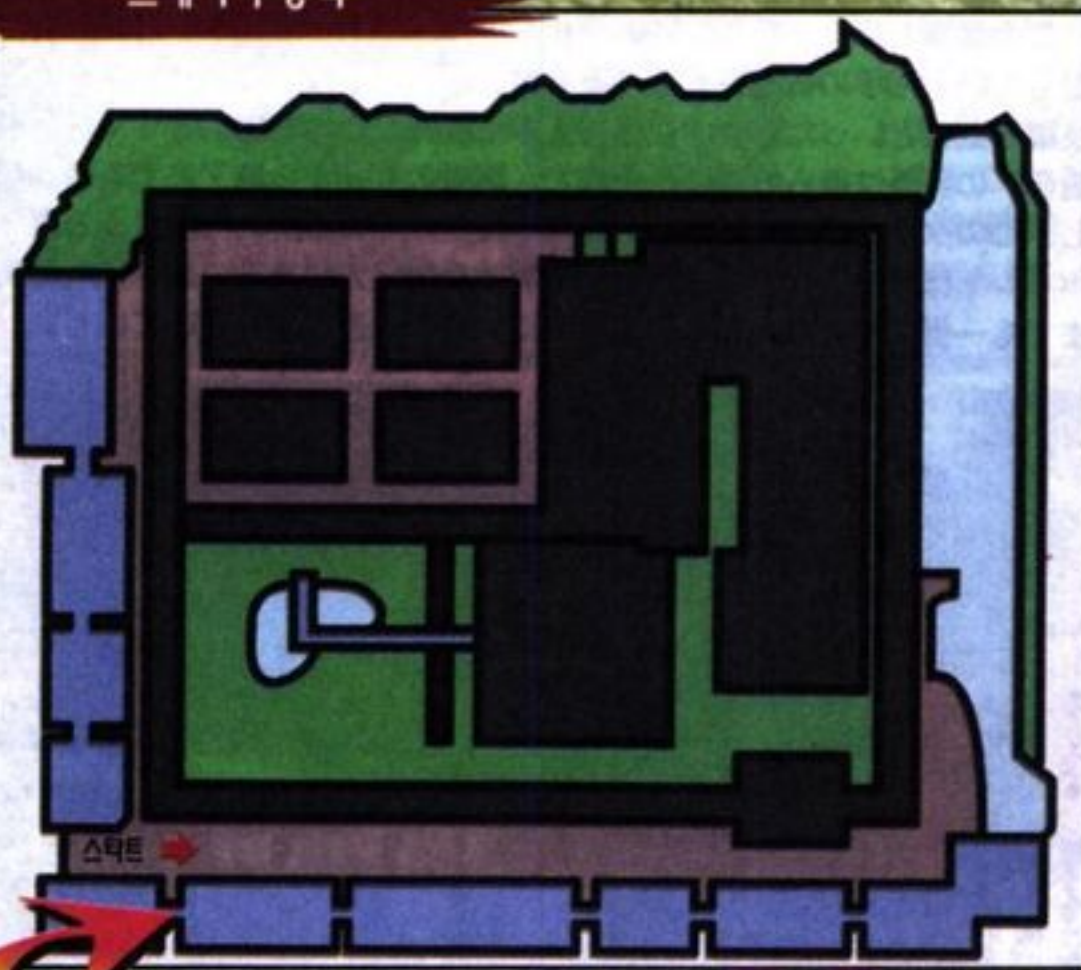
**떠돌이 무사(浪人)**
에치고야가 고용한 떠돌이 무사. 초반의 연습 상대 정도의 전투력을 가지고 있다.

**개**
경비견이다. 체력은 높지 않지만 빠른 스피드로 돌격해 온다. 귀찮은 녀석 중의 하나.

**고양이**
가까이 가면 울어대기 때문에 적에게 주인공의 소재를 파악당하기 쉽다. 역시 귀찮은 캐릭터.

**여자 하인**
주인공을 발견하면 소리를 지르면서 도망가는 캐릭터. 위의 주의사항에서 말하는 '저항하지 않는 상대'에 해당된다.

## 스테이지 공략

스타트

이 스테이지는 마을 입구에서부터 시작해 악덕상인이 있는 안채로 들어가는 루트로 되어 있으며 크게 정문, 창고, 정원, 거주구 4개의 장소로 이루어져 있다. 첫번째 루트는 정문을 통해 안채로 진입하는 방법이다. 가장 편한 방법이지만 가장 어려울 수도 있다.

자칫 잘못하면 자신을 죽음으로 몰고갈 수 있는 방법이기도 하다. 주인공은 닌자이다. 닌자는 사람에 눈에 띄여서는 안되는데 떡하니 대문을 박차고 들어가면 그냥 놔둘 적이 어디 있겠는가. 정문 앞에서 2명의 문지기를 죽이고 들어가면 3명의 자코와 2마리의 개가 덤벼온다. 싸우기 싫다면 정면에 있는 방으로 뛰어들어가자. 방을 통해 나오면 그곳이 정원이다. 이곳이 포인트다. 이곳은 숨을 수 있는 모퉁이가 많기 때문에 "필살"을 쓸 수 있는 기회가 많아 고득점을 올릴 수 있는 절호의 찬스가 된다. 이곳에서 조금만 돌아나오면 안채로 들어가는 곳이 보이는데 이곳으로 들어가면 악덕상인이 있다.

두번째 루트는 닌자가 된 것을 실감할 수 있는 지붕 타기이다. 일단 마을 골목에서 지붕을 타던가 아직은 이게 힘들다 싶으면 정문을 통해 들어간 후 지붕을 타자. 지붕을 타는 법은 닌자의 기본 도구인 갈고리를 이용하면 된다. 갈고리의 포인트를 지붕의 처마로 맞추어 쏘면 된다. 그러면 안채까지 가는데 1분도 안 걸린다. 하지만 인술개전을 얻을 수 있는 포인트를 얻어야하니 지붕에서 어느 정도 상황을 살핀 후 필살을 두어 번 사용하고 상인에게 가자.

이 스테이지에서 중요한 곳은 창고이다. 이 창고에는 초반 유용하게 사용할 수 있는 도구와 아이템이 있으니 체크해 두자.

이렇게 해서 지붕을 오르자

지붕위는 이렇다

이곳으로 들어가자

### 보스(BOSS) 악덕상인

악덕상인이 있는 곳에 들어가면 상인이 한 곱디고운 여인을 희롱하는 장면을 볼 수 있을 것이다. 주인공은 나쁜짓을 하는 사람은 지옥에 가야 한다면서 전투를 시작하려고 하자, 이때 상인은 밖에 있는 자기 수하의 닌자를 부르고 본격적으로 전투에 들어가게 된다. 상급 닌자가 되기 위해서는 악덕상인만 빠른 시간안에 처리하면 된다. 상인은 무기로 총을 가지고 있으며 대미지는 약 20정도이다. 그리고 희롱당하던 여자를 최대한 보호해 주어야 한다. 상인만 죽이면 이번 스테이지는 끝이난다.

저 유연한 허리 놀림 좀 봐

지옥에 가서 반성해라

## 임무 2 밀서를 전달하라

**오의 : 지붕 위로 이동을 하되 지붕 위 아래의 상황을 잘 판단하여 적 경비병의 눈을 피하거나 필살로 죽여라**

### 지령

- 지붕위의 적을 주의하라
- 횃불을 조심하라
- 개의 후각을 얕보지 말도록
- 성 안에 들어가기 전까지 방심하지 말 것

### 스토리

이웃나라의 밀서를 가지고 돌아오면 주인공은 자신의 성으로 향하고 있는 중이다. 성의 바로 앞에 다다랐을 때 달빛에 비추어진 자신의 그림자 뒤로 무수한 그림자가 따라오고 있음을 감지한다. 적들이 밀서를 노리고 성 근처에 잠복해 있었던 것이다. 과연 적의 포위망을 뚫고 임무를 완수할 수있을 것인가

## 스테이지 공략

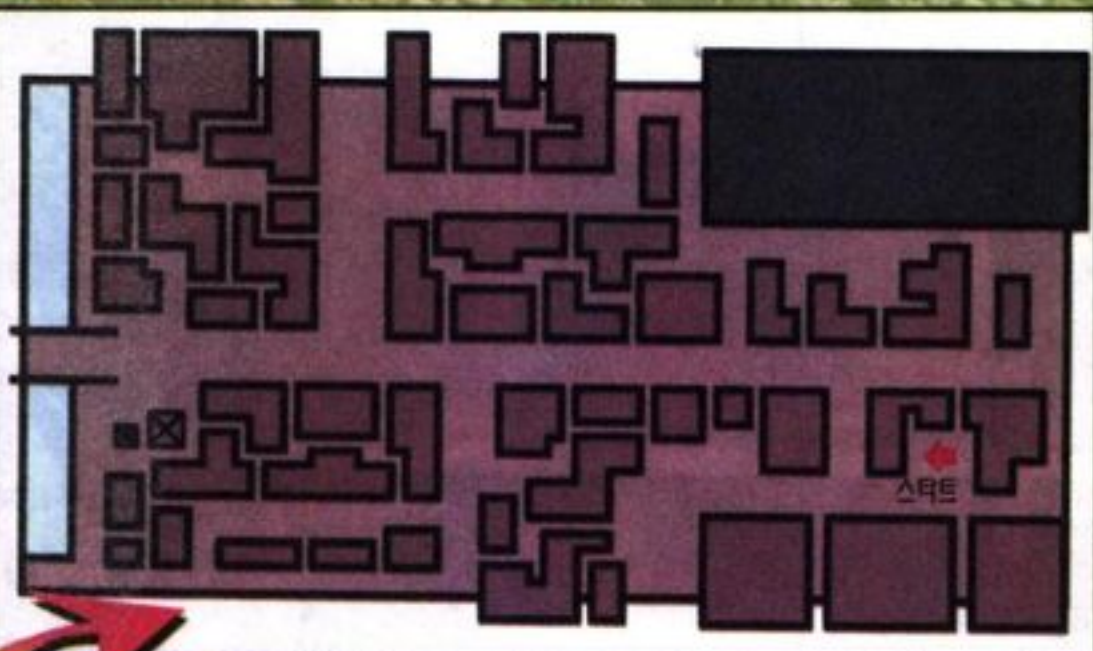


지붕위가 제일 안전하다

적은 지붕위를 보지 못한다

이 다리를 건너면 끝이다

지붕아래 상황을 살펴보자

택배입니다

이 스테이지는 다리만 건너면 스테이지가 끝이 나는 조금은 쉬운 스테이지이다. 하지만 「인술개전」을 받기에는 까다로운 스테이지이다. 전체적으로 크게 대로, 다리, 성의 입구 이 세가지로 이루어져 있다. 루트는 간단하지만 은신하기가 어려운 스테이지이다.

일단 이동은 지붕위로 올라가 지붕 사이를 점프하며 다니자. 그리고 「인술개전」을 얻고자 하는 사람들은 아래의 상황을 살핀 뒤 적이 혼자 있으면 적의 뒤로 뛰어내려 일격에 적을 죽이자. 하지만 이것도 쉽지 않은 것이 골목골목 적 캐릭터가 있기 때문에 한쪽에서 필살 공격이 실패해 장기전이 되면 사방에 있는 다른 적이 몰려와 결국은 「인술개전」얻는 일은 물 건너 간 것이다. 이 점을 유의하면 이번 스테이지는 그렇게 무리가 없을 것이다. 이번 스테이지는 보스가 없다. 그냥 다리건너에 있는 성에 도착해 밀서를 전달해 주면 끝이 난다.

## 등장 캐릭터들

### 닌자

고오다에 반감을 가지고 있는 나라에서 파견한 닌자. 칼을 지닌 닌자와 거대한 갈고리로 공격해오는 닌자가 등장한다

### 여자 닌자

역시 밀서를 노리고 있는 적 캐릭터이다. 지붕 위로 도망쳐도 끝까지 따라오는 끈질김을 보인다

### 마을 주민

고오다가 다스리는 영토의 주민. 겁쟁이다. 상대할 필요 없음

## 임무 3 포로를 구출하라

**오의 : 곳곳에 설치된 함정을 주의하고 효과적인 도구의 사용이 성공의 지름길이다. 완벽한 스테이지 이해력이 요구된다.**

### 스토리

이웃나라에서 임무를 수행하던 닌자로부터 갑자기 연락이 끊어져 버렸다. 정보에 의하면 국경 가까이의 숲에 위치한 적의 감옥에 갇혀서 고문을 받고 있다고 한다. 한시라도 빨리 구출하지 않으면 동료 닌자의 목숨이 위험하다.

### 지령

- 숲의 늑대를 조심하라
- 지하감옥의 함정에 주의하라
- 통로 내의 높이차를 이용하여 몸을 숨길 것
- 일을 처리하기전 방해물을 일소시킬 것

## 등장 캐릭터들

### 우(隅)

거대한 몸을 덕분에 엄청난 위력을 가졌지만, 머리가 안 좋은 탓에 중요한 직책에는 등용되지 못하고 산속 감옥의 간수로 임명되었다.

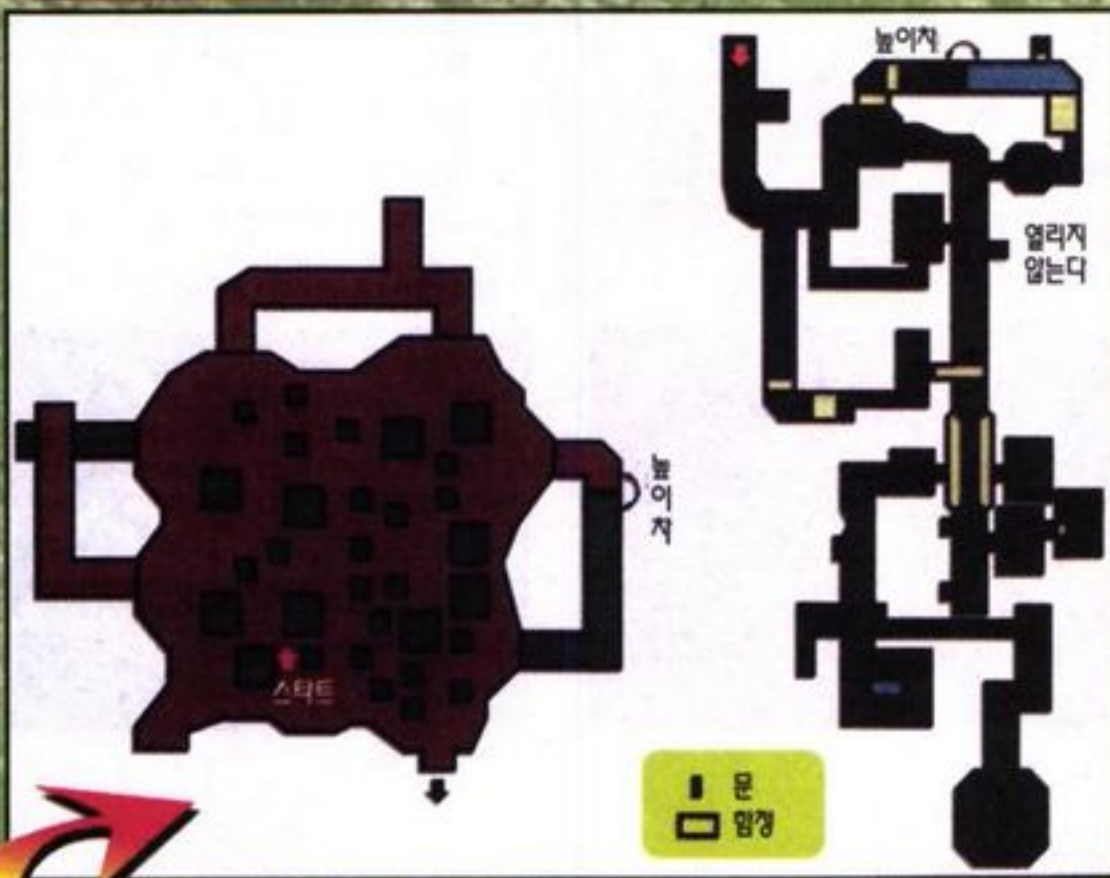
### 늑대

개를 버전 업한 캐릭터라고 할 수 있다. 체력, 공격력이 개보다 한수 위다.

### 곰

앞발을 쳐들어 공격해 온다. 한마디로 무식하리만큼 위력적이다.

## 스테이지 공략

높이차
열리지 않는다
높이차
스타트
문
함정

이번 스테이지는 숲에서 시작해 동굴에서 마무리를 짓는 형식이다. 우선 시작과 동시에 왼쪽 벽으로 붙자. 그래야만 적의 눈에 띄지 않기 때문이다. 자나 깨나 「인술개전」만 생각해야 한다. 벽에는 통로가 여러개가 있는데 지하 감옥으로 통하는 입구는 1개 뿐이고, 나머지는 서로 연결이 되어 있어 들어가나 마나다. 지하감옥은 구조가 매우 복잡하게 되어있으며 함정이 많다. 함정이라고 해봐야 꺼지는 땅 밖에 없지만 빠져보면 알 것이다. 얼마나 괴로운지…. 함정은 나무덮개로 덮혀 있어 쉽게 발견할 수 있을 것이다. 그리고 동굴 이곳 저곳에는 인술에 필요한 도구가 여기저기에 있기 때문에 지나치지 말고 꼭 체크하자. 함정을 피해 계속 진행하다보면 좁은 외길이 나올 것이다. 진행방향으로 왼쪽과 오른쪽에 통로가 2개 있는데 왼쪽은 막다른 골목이니, 헛수고 하지말고 오른쪽으로 가자. 오른쪽은 외길이다. 계속 진행하면 이번 스테이지의 보스인 지하 감옥 간수인 "우(鵡)"를 만날 수 있다.

지하 감옥의 입구

원수는 외나무 다리에서 만난다

조용히 해!

이곳으로 점프를…

### 보스(BOSS) 지하 감옥 간수 "우"

"우"는 등장할 때 큰 곰과 같이 등장한다. "우"의 공격력은 매우 뛰어나기 때문에 먼저

조무라기(?)격인 곰을 처리하자. 곰은 움직임이 느리기 때문에 뒤로 돌아가서 연속 베기로 쉽게 이길 수 있다. "우"는 그가 가진 무기 때문인지는 몰라도 공격력이 매우 강하다. 한번의 공격으로 최대 30의 대미지를 입힌다. 보통 15정도이다. 하지만 빈틈은 있기 마련이다. "우"는 한번 공격을 할 때 마다 동작을 크게 하기 때문에 이때를 노려 녀석의 가슴을 파고 들어가자. 이런 식으로 "우"를 공격하면 이길 수 있다. 하지만 그렇게 쉽지만은 않을 것이다. 게다가 이곳은 「인술개전」을 받기에는 최악의 조건이다.

받기 싫으면 할 수 없지만 받고 싶은 사람에게는 엄청난 시련을 안겨다 줄 것이다.

"우"를 없애면 도깨비 가면을 쓴 「귀음(鬼陰)」이 나타난다. 그는 발을 주로 이용하는 체술공격을 주로 사용하는데, 갑자기 나타나선 음흉한 웃음을 지으며 달아난다.

과연 누구일까?

이놈이 '우'이다

## 임무 4 사교만교의 신체

**오의 : 사교상은 본당에 있다. 한번에 목표에 도달하자.**

### 지령

- 목표인 신체는 경내의 오른쪽 구석의 본당에 있다
- 특수무기인 마취경단으로 적을 유도하여 말살하라
- 돌연변이의 화염공격에 주의하라
- 갈고리 밧줄로 신상의 머리를 노려라

### 스토리

고오다의 영내에 있는 사찰들이 만교라고 자칭하는 집단에게 차례로 습격을 받는다. 영혼을 조종하는 힘이 있다고 말해지는 '주박석'이 그들의 목표였던 것으로 밝혀졌는데…. 만교의 교주인 "온"은 이 돌을 삼키고, 거기서 얻은 힘으로 마을 사람들을 하나둘 신도로 만들어 나간다.

### 등장 캐릭터들

**돌연변이 신도**

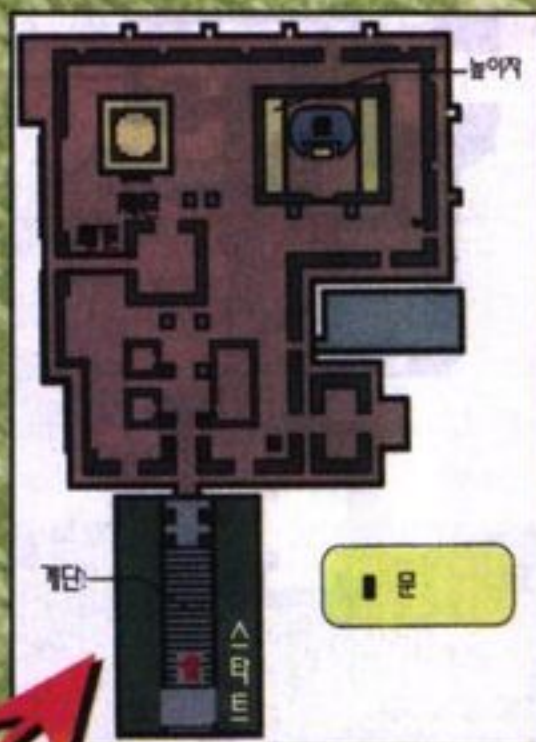
사이비 종교인 만교의 세례를 받은 신도. 겉모습부터 이동시의 동작까지 보통의 인간으로는 보이지 않는다.

**만교 승병**

신도 중에서 신체적 능력이 뛰어난 사람을 선발하여 무장시켰다.

**만교 교주, 온**

만교라 칭하는 사교집단의 교주 영혼을 봉인한 '주박석'을 훔쳐서 포교용으로 사용하고 있다.

## 스테이지 공략

사교의 본거지는 입구, 회랑, 삼층탑, 본전 이렇게 4군데로 이루어져 있다. 이곳은 다행히도 숨을 곳이 도처에 널려있다. 즉, 「인술개전」을 얻기 편한 스테이지라는 것이다. 하지만 돌연변이 신도의 화염공격은 한번에 25 정도의 대미지를 주고, 추가 대미지도 있어 상대하기 까다로운 적이다. 이곳은 지붕으로 움직이기가 힘들다. 이유는 지붕에 올라가면 지붕아래의 상황이 보이지가 않기 때문이다. 일단 각 부분을 하나씩 살펴보자. 입구는 경사가 조금 있는 계단으로 이루어져 있다. 이 계단을 올라가면 사교본당 정문에 2명의 적이 기다리고 있다. 때문에 접근할 때에는 왼쪽이든 오른쪽이든 한쪽으로 기어간 후 적의 뒤를 잡아 「필살」을 사용하자. 회랑은 입구를 통과하면 보이는 곳, 즉 사찰을 빙 둘러싸고 있는 곳을 말한다. 이곳에는 각 석등뒤에 적이 숨어 있으니 그들에게 접근할 때 석등을 이용해 조금씩 움직이자. 한번에 너무 많은 거리를 움직이게 되면 적의 눈에 띨 경우가 있으니 말이다. 이런 식으로 회랑을 돌아나가자. 회랑을 돌아나가다 보면 한명의 문지기가 지키고 있는 삼층탑을 볼 수 있을 것이다. 삼층 탑은 이 스테이지에서 가장 별볼일 없는 곳이다. 그저 본당으로 가기위해 거쳐야 할 곳 정도 밖에 되지 않는다. 삼층 탑의 지붕으로 올라간 후 동쪽에 위치하고 있는 본당으로 가자. 본당에는 사교만교의 커다란 상이 있고 돌연변이 신도와 다른 신도가 2명씩 있다. 이곳에서 돌연변이 신도를 빨리 제거하지 않으면 죽을 수도 있으니 조심하자. 이들을 처리하고 석상 머리부분에 갈고리를 쏘고 올라가면 보스인 사교만교의 교주인 '온'을 만날 수 있다.

몬스터 쇼. 저건 메테오인가?

미리 맞춰두지

저게 먹으러 가는 군

동상위로 올라가자

## 보스(BOSS) 온

'온'은 생각보다 공격력이 형편없다. 게다가 움직임도 느리기 때문에 별로 그렇게 신경쓰지 않아도 된다. 이놈도 스테이지 3의 '우'와 같은 방법으로 처리하면 된다. 문제는 그게 아니다. '온'을 물리치면 갑자기 「귀음」이 나타나 주인공과 결투를 한다. 「귀음」은 전에도 말한 것 처럼 발을 사용하는 기술을 사용하고 그 파워 또한 강해 쉽게 이길 수 없을 것이다. 이번 스테이지의 최대의 난관이다. 승리 포인트는 가드나 백점프이다. 잘 피해보자. GOOD LUCK!

때려봐

이놈이 귀음이다

## 임무 5 서양해적의 습격

오의 : 항만 주위의 단 한번에 경비병을 허물어라!!

### 스토리

서양과의 교류가 시작되면서, 어째서인지 일본은 '황금의 나라'로 불리워지게 되었다. 잔인한 해적으로 그 악명이 높은 빌머도 이 황금 전설을 믿고서 일본에 도착한 서양인의 하나였다, 당연히 목적은 교역이 아니었다.

### 지령

- 지붕을 이용해서 항구의 저택으로 향하라
- 지붕 위의 해적은 닌자처럼 강하지는 않다
- 서양총은 그 위력이 굉장하다
- 물가의 길을 지날 때는 건너편의 적에도 주의하라

### 등장 캐릭터들

**빌머 선장**

해적의 우두머리. 한손에는 거대한 갈고리를 달고 한손에는 거대한 서양도를 가지고 있다. 고오다 영토내에서 약탈과 방화를 일삼는다.

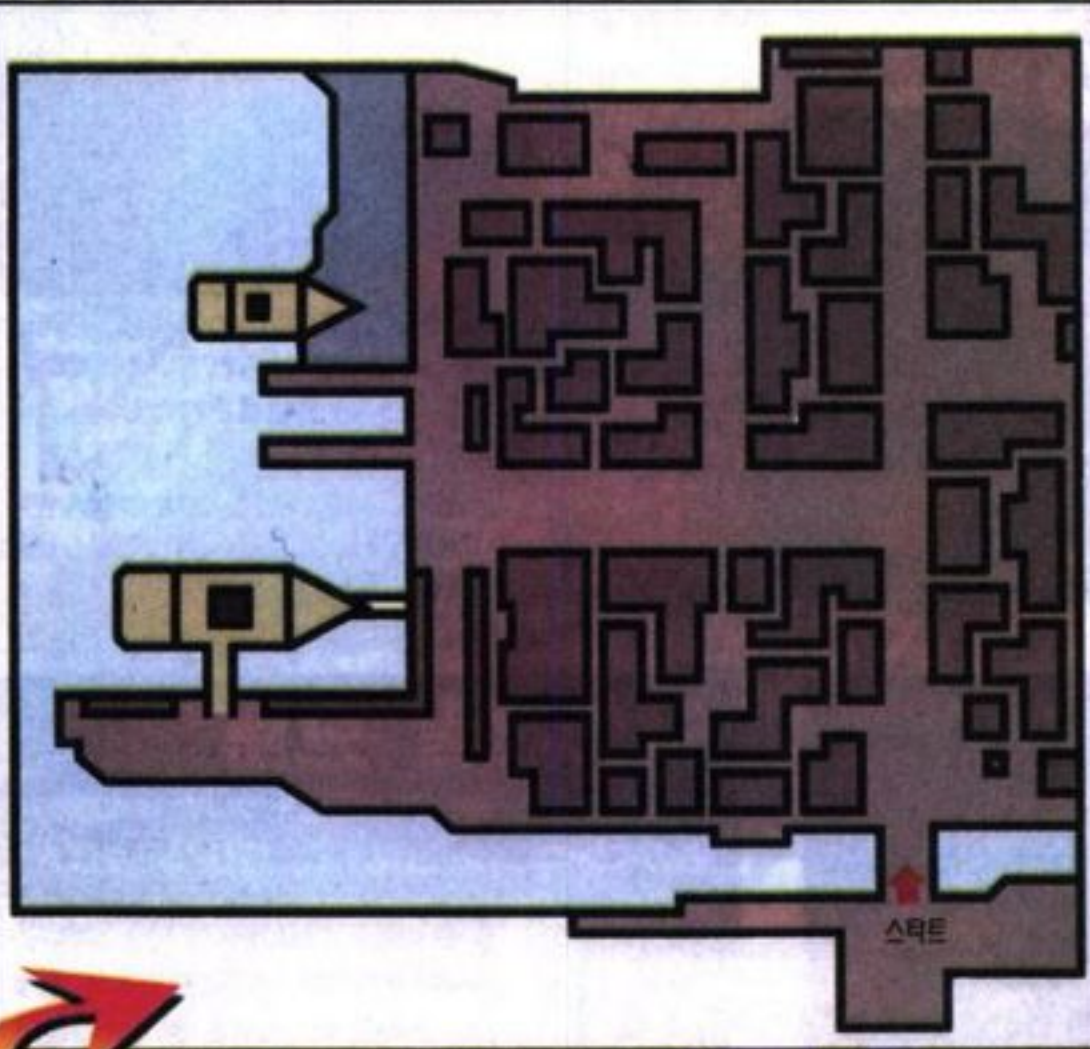
**해적 A**

총으로 공격하는 해적. 활이나 에치고야의 총보다도 더욱 강력한 화력을 가지고 있다.

**해적 B**

닻 모양의 거대한 해머를 무기로 삼아 공격을 가해온다. 큰 몸집 탓인지 몸놀림이 둔하다.

## 스테이지 공략

스타트

이 스테이지는 숨을 곳이 가장 적다. 진짜 「인술개전」을 얻기 위해서는 엄청난 공을 들여야 한다. 기본 구조는 스테이지 2와 흡사하다. 우선 지붕으로 올라가서 주위를 살펴본 후 게임을 진행하자. 특히 주의해야 할 것은 이놈들은 동양사람이 아니라는 것이다. '서양사람은 뭐가 다른데?'라고 묻는 사람이 있을 것이다. 이놈들은 활 대신에 총을 사용한다. 총의 위력은 스테이지 1에서 충분히 맛보았을 것이다. 게다가 한두명이 아니다. 다른 놈들은 소나 잡는 도살용 칼을 들고 설쳐대니 스테이지 전체가 엄청나게 살벌하다. 지붕을 타고 다녀야 하는데 이 서양놈들이 지붕에 있는 것을 멀리서 보고 총을 겨눈다. 확실히 양놈들은 일본놈들 보다 월등하다. 우선 항구까지 최소한의 대미지를 유지하면서 가자. 항구에는 2척의 배가 있는데 1척에는 보스인 발머선장이 있다.

적은 모조리 죽인다

양놈은 총도 쏜다

## 보스(BOSS) 발머선장

이곳의 보스는 서양 무역선의 선장인 발머이다. 그는 한손에는 큰 칼을 들고 있으며 한 손은 갈고리로 되어있다(이런류의 선장모습은 이제 질린다). 그는 몸이 바로 흉기이다.

발머는 한손으로 그 큰칼을 휘두르며 주인공을 공격하는데 한번에 10정도의 대미지를 준다. 그리고 거구에 비해 민첩성이 있기 때문에 근접공격은 약간 힘들다. 우선은 선회공격을 하자. 한두번의 대미지를 준 후에 약간의 틈이 보이면 그곳을 집중적으로 파들어가자. 회복에 중점을 두면서 진행해 나가자.

저 큰 칼을 보아라

선장 등장이요

## 임무 6 공주의 병

오의 : 좁은 길을 빠르고 정확하게 통과하는 능력을 길러야 한다.

### 지령

- 산기슭에서는 적이 적은 오른쪽 길로 진행하라
- 높은 곳에서 떨어지지 않게 주의하라
- 건너편에 있는 적에게도 주의를 기울여라
- 갈고리 밧줄을 이용해서 길이 없는 곳도 진행하도록

### 스토리

어느날 갑자기 키쿠 공주는 시력을 잃는 큰 병에 걸리게 된다. 성에 있는 고명한 의사들조차 그 원인을 짐작하지 못하는 희귀한 병에 걸린 공주. 마지막 남은 희망은 닌자들에게 전해지는 전설의 약을 써보는 것이었다. 약을 만들기 위해서는 '기명초'라는 희귀한 풀을 입수하지 않으면 안된다.

### 텐구(天狗)

기명초가 피는 '지파산'을 지키는 돌연변이. 그들에게 있어서 '지파산'은 성역과도 같은 곳, 침입자는 용서할 수가 없다.

## 스테이지 공략

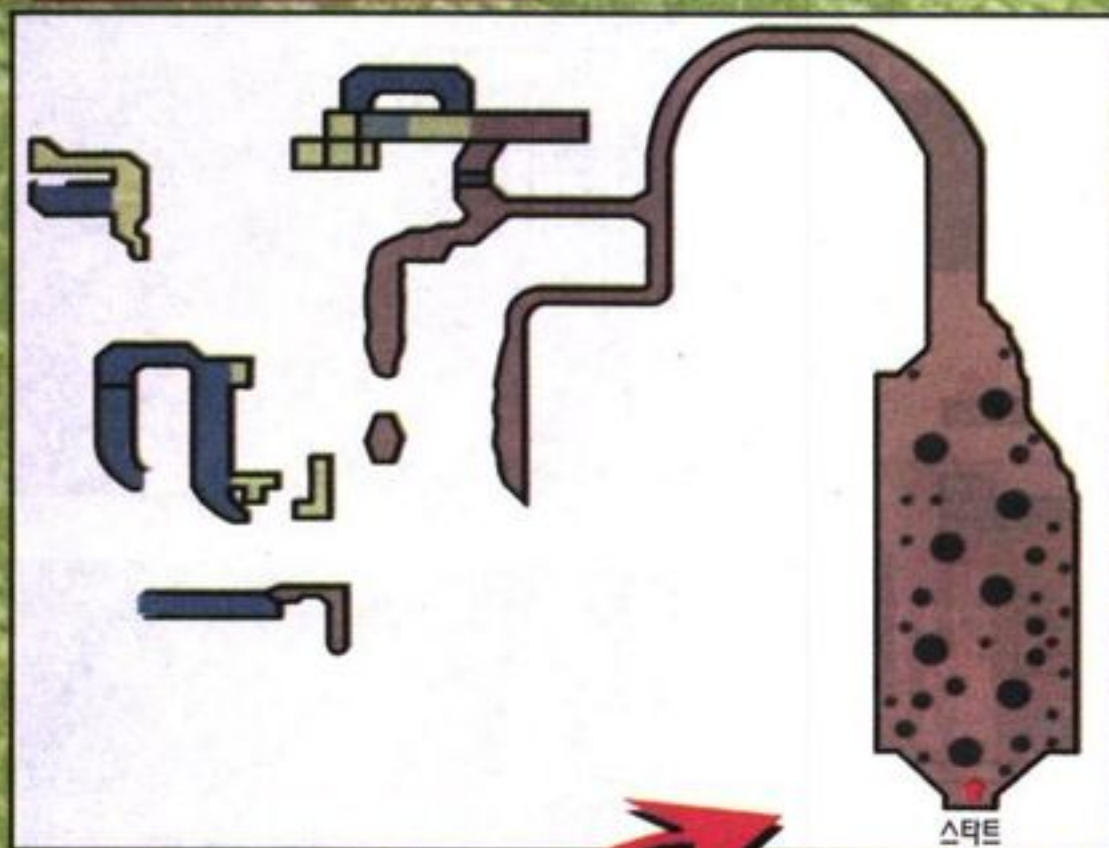
스타트

이번엔 숲이다

저런 곳에 아이템이?

좁은 길에선 장난을 치지마라

구했다

떨어지면 죽는다

이번 스테이지는 공주의 병을 고칠 수 있는 「기명초」를 구하기 위해 좁고 높은 산을 올라가야 한다. 스테이지 구조가 매우 위험하게 설정되어 있다. 자칫 스텝이 엉켜버리면 지옥으로 직행이다. 산을 오르다 보면 3명의 원시인(?)을 만날 수 있는데, 이놈들은 사람을 한번 보기만 하면 죽을 때 까지 쫓아오기 때문에 매우 까다롭다. 민첩성과 순발력이 매우 빨라 주인공이 벽을 타고 오를 때 쫓아 오기라도 하면 벽에 매달린채 '억!' 하는 소리도 못 내보고 죽게된다. 이런놈이 3명이나 연속으로 나오니 살맛이 안난다는 것이다. 이놈들을 지나 산의 중턱에 이르게 되면 이번에는 좁은 길이 나온다. 좁고 굴곡이 심해 뛰어서 가다가는 바로 낭떠러지로 우아아아아~~~~~~~~~. 저승사자와 면담을 할 수 있게 된다. 게다가 이런길에서 우릴 보고 반가워하는 적들. 원수는 외나무다리에서 만난다고 하더니만 결국 이런데서 만나게 되는 군! 이런 곳에서 적을 만나게 되면 베기 공격보다는 찌르기 공격을 해야 한다. 베기 공격은 스텝을 밟으면서 해야 하기 때문에 자칫 잘못해서 칼의 방향이 틀려지기라도 하면 바로 게임오버다. 찌르기 공격을 할 때는 적이 공격을 하는 순간 바로 찌르기 공격 커맨드를 입력시키자. '순간의 선택이 평생을 좌우합니다.' 이곳을 무사히 지나면 떨어진 돌기둥 위에 「기명초」한 송이가 피어있는 것을 볼 수 있을 것이다. 일단 의심을 해보자. 후후. 아무것도 없다는 것을 확인했다면 안전하게 가서 꽃을 얻자. 덜렁대다가 바로 앞에서 떨어지지 말고….

## 임무 7 귀신의 성

오의 : 지하에 숨겨진 통로를 찾아 한번에 성에 잠입을 하자

### 지령

- 성문을 무리해서 돌파하지 말라
- 좁은 통로를 이용 몸을 숨기도록 해라
- 지하의 지름길에 숨어있는 적에 주의하라
- 계단에서는 앉아서 이동하도록

### 스토리

어느날 고오다의 동맹국이 귀신가면을 쓴 이들의 기습에 의해 점령당했다는 소식이 들어온다. 성주는 자결하고 성 안에는 아직도 귀신가면을 쓴 닌자들에게 점령당한 상황이다. 소식을 들은 마쯔노신은 동맹국의 원수를 갚기 위해 군주 고우다는 병사를 이끌고 동맹국의 성으로 향한다.

## 등장 캐릭터들

### 귀면

'명왕'이라고 칭하는 사악한 암흑 닌자 조직의 졸개이다. 체술을 중심으로 공격을 퍼부어 온다.

### 여자 귀면

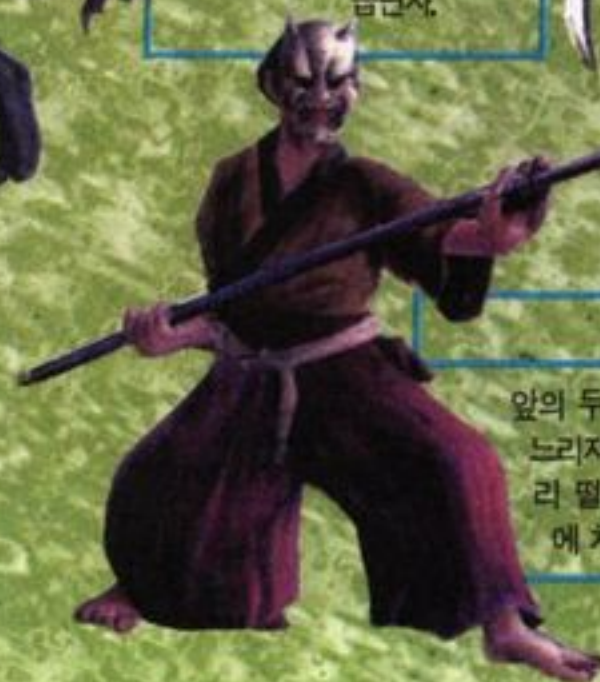
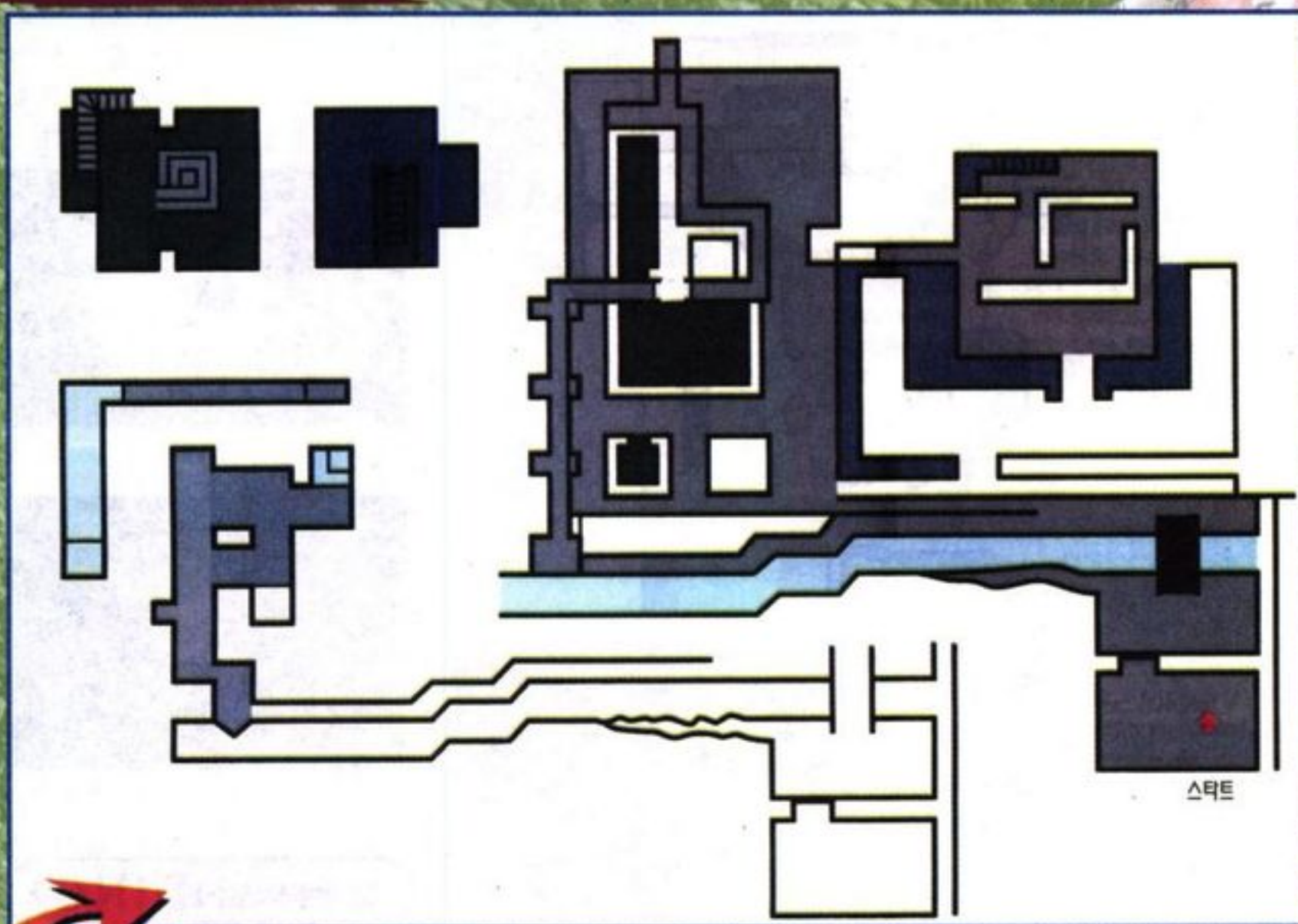
암흑 닌자 조직의 여자닌자. 별나게 생긴 단도로 공격해 온다. 역시 하급닌자.

### 귀

앞의 두 닌자에 비해서 몸놀림은 느리지만 긴 창이 주무기로 멀리 떨어져서 공격해 오기 때문에 처치하기 힘들다.

## 스테이지 공략

스타트

계단을따라 올라가자

목표는 성의 최상층부에 있는 「귀음」에게 가는 것이다. 가는 루트는 2가지로 나눌 수 있다. 한가지는 입구로 들어온 뒤 벽을 타고 2층으로 올라가는 것이다. 2층으로 올라가면 남자 귀면이 등장을 한다. 이렇게 2층으로 신체를 노출시키며 가는 경우에는 죽어도 「인술개전」을 받을 수 없다. '난 닌자가 아니다.'라고 자처하는 분들은 이렇게 진행해도 무관하다. 하지만 「인술개전」을 받고 싶으신 분들은 다음에 가르쳐 드리는 방법을 참고하세요. 두번째 방법입니다. 입구로 바로 들어오는 것보다는 밖에서 벽을 타고 넘어 들어와서 앞에 보이는 물 속으로 뛰어들자. 왼쪽으로 물을 거슬러 올라가다 보면 통로가 하나 보일 것이다. 도착하면 귀면 1명이 대기하고 있을 것이다. 오른쪽 벽에 붙어서 기회를 보고 일격에 숨통을 끊어버리자. 그곳으로 들어간 후 앞으로 계속 진행하지 말고 첫 교차로에서 진행방향을 기준으로 오른쪽으로 돌아가면 지하로 떨어지는 길이 있다. 이곳으로 떨어진 후 계속 진행하다 보면 성으로 통하는 길이 있다. 이 방법을 사용하면 적은 숨어 있는 적을 포함해 최소한으로 줄이면 3명정도(?). 주의할 점이라고 하면 은신해 있는 적을 조심하라는 것이다. 방심하고 지나갔다가는 도리어 우리가 당할 수 있으니 항상 긴장하자. 이렇게 해서 성으로 진입하면 내부는 겉보기에는 복잡해 보이는 구조로 되어있다. 하지만 절대 복잡하지는 않다. 들어온 대로 돌아나가면 계단이 보일 것이다. 이 계단을 따라 계속 올라가면 최상부에 갈 수 있고 이곳에서 「귀음」을 만날 수 있다. 중간중간에 남녀 귀면이 등장하니 주의하자. 귀면은 겉보기에는 그래도 공격과 방어를 아주 잘하기 때문에 칼전을 하면 밤을 샌다. 그럼 「귀음」을 만나러 가보자.

귀면은 강하다

벽을 타고 올라간다

이곳이 지하 통로이다

### 보스(BOSS) 귀음

세번째 만나고 두번째 싸우는 「귀음」. 걱정이 먼저 앞설 것이다. 이번에는 전과는 상대가 안될 정도로 강해져서 돌아왔다. 이제 발차기 공격이 아주 부드러워져 연속 5히트까지 낸다. 뭐 이거 다 맞으면 할 말이 없다. 그냥 죽어야지. 일단 「귀음」을 지붕으로 유인을 하자. 이놈은 지붕으로 나가면 다시 올라오지 못한다. 「귀음」과 접근전을 하면 100% 승산이 없다. 수리검이나 지뢰, 폭탄 등을 이용해 원거리 공격을 하자. 원거리 공격으로 어느정도 대미지를 입힌 후 접근전을 시도해 마무리를 짓자.

기다리고 있었다

## 임무 8 암흑의 성으로

오의 : 돌기둥에 몸을 숨기면서 본관으로잠입하자

### 지령

● 지령 없음

### 스토리

군주가 자리를 비운 사이에 성은 습격을당하고, 공주인 키쿠가 적들에게 납치되어 버린다. 성으로 돌아와 이사실을 안 고오다는 충격으로 쓰러지고, 책임감을 느낀 세키야 나오타다는 사의를 표명한다. 이 시대의 모든 악의 근원인 명왕을 쓰러드리기 위해 준비하고 있던 직전의 일이었다. 이미 이성에는 명왕의 침입을 저지할 장비도 없었다. 납치된 키쿠 공주를 되찾고 명왕을 쓰러뜨리기 위해 아야메와 리키마루는 적의 본거지 암흑의 성으로 향한다.

## 등장 캐릭터들

### 오니카게

나이가 800세를 넘는 강력한 닌자. 명왕의 부하중에서도 실력이 뛰어난 그룹에 속하는 닌자이다. 별다른 무기를 소지하지 않고 화려한 발기술로 공격해 온다.

### 시체 병사

전쟁터에서 죽은 무사의 시체를 명왕이 부활시켰다. 여러 가지 무기를 가지고 공격해 온다.

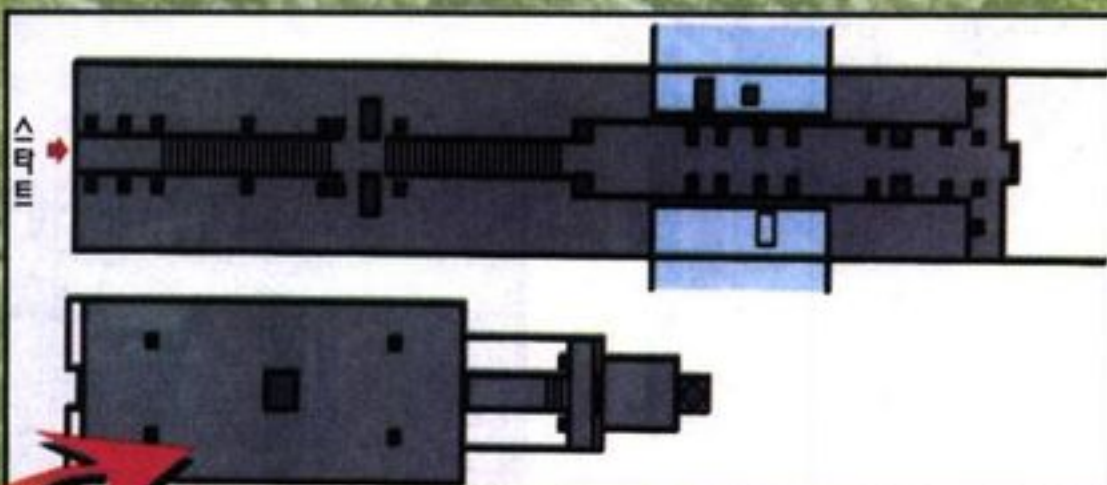
### 시체

명왕의 마력에 의해 부활한 시체로 입에서 화염을 뿜어내는 공격을 한다. 만교의 돌연변이 신도보다 빠르게 움직인다.

### 마수견

명왕이 명부에서 불러들인 지옥의 파수견. 날카로운 이빨로 집요한 공격을 펼쳐온다.

## 스테이지 공략

스타트

이야기가 결말에 다다랐다. 이 스테이지는 총 세부분으로 나뉘어진다. 첫부분은 암흑의 성 1층, 두번째 부분은 암흑의 성 지하, 세번째 부분은 명왕이 만들어낸 이 공간이다.

첫번째 구역은 굉장히 단순하게 구성되어 있다. 적이 많이 등장하는 반면 앞으로 직진만 하면 된다. 하지만 「인술개전」을 얻으려면 이렇게 해서는 안된다. 우선 계단을 오르고 난 후 다리를 건널 때 다리 양쪽에 있는 기둥 뒤에 적들을 조심하라. 무턱대고 달렸다가는 「인술개전」이 날아가니까? 기둥 뒤로 숨어다니며 천천히 지나가자. 성의 입구에 다다르면 문 앞에 있는 2명의 문지기와 어쩔 수 없이 모습을 드러내고 싸워야 한다. 성 내부는 아무것도 없는 커다란 방과 같다. 기둥에 몸을 의지하며 진행해 나가자.

기둥뒤에서 적이 나타난다

### 보스 1(BOSS) 귀음

처음으로 만나게 되는 보스는 전 스테이지에서 사라진 「귀음」이다. 이번에는 전력이 매우 약해져 있으니 연속공격으로 숨통을 끊어버리자. 다시 태어나면 꼭 착한사람으로 환생해라.

다시 대결이다

귀음을 죽이고 나면 앞에 있는 바위를 부수고 성의 지하로 내려가게 된다. 지하는 용암이 들끓는 곳이다. 이 용암에 몸이 닿으면 25정도의 대미지를 입음과 동시에 온 몸에 불이 붙는다. 길은 하나이고 나머지는 빙글빙글 루프되는 길 들이다. 오색미로 들어온 길을 표시해 두자. 이곳에 등장하는 적은 하나같이 다 강력한 놈들 뿐이다. 당연한 건가? 공격보다는 방어를 잘해 조금 힘이 들 것이다. 이 스테이지의 끝에 도착하면 공주가 주인공의 이름을 부르고 명왕은 자신이 있는 곳으로 주인공을 부른다.

용암지대

### 보스 2(BOSS) 명왕

칠지도를 든 명왕은 가로베기와 번개공격만을 한다. 한마디로 바보다. '이게 무슨 마지막 보스냐?' 하는 소리가 절로 나온다. 4번이나 만난 「귀음」에 비하면 명왕은 새발에 피다. 1번의 연속공격, 회피 그리고 다시 연속공격, 회피를 반복하면 쉽게 이길 수 있다.

이 놈이 명왕

번개 공격

## 엔딩〈ENDING〉

명왕은 다시 봉인된다. (너무 평범한 이야기)

엔딩의 내용은 말 안해주어도 화면을 보면 진한 감동과 함께 눈물이 주루룩. gC

소닉팀이 창조한 3D의 세계

# 버닝 레인저
# Burning Rangers

버닝 레인저 선서!
일초(一秒)의 순간을 몸으로 느껴야 한다
목숨을 소중히 해야 한다
여신을 우리편으로 삼도록 할 것

■제작사:세가
■장르:액션
■발매일:97년 2월 26일
■발매가:5,800엔

| | |
|---|---|
| 그래픽 | ★★★★ |
| 조작감 | ★★★★ |
| 스토리 | ★★★ |
| 연출 | ★★★★ |
| 사운드 | ★★★★ |
| 소장가치 | ★★★★ |

## 다가오는 미래 세계

과학의 진보와 함께 인류의 생활환경도 급격히 변화해 나갔다. 거기서 발생하는 화재도 옛날과는 비교할 수 없을 정도의 위험이 따르는 것으로 변모하고 있다. 그리고 이처럼 위험한 화재에 대항하기 위해 기존의 소방구조대에서 편성, 그레이드 업한 스페셜 엑스퍼트 팀이 만들어 졌다. 그것이 바로 특수 소방부대 '버닝 레인저'이다. 그들은 어떠한 위험에도 신속하고 냉정하게 행동하며 일초의 시간도 몸으로 느낄 수 있을 정도의 노련한 감성과 판단력의 훈련을 받았으며 누구보다도 생명의 소중함과 존엄함을 잘 알고 있다.

'여신을 우리편으로' 버닝 레인저 대원이 궁지에 처했을 때 자주 하는 이 말은 어떠한 곤경 처했어도 여신을 우리편으로 끌어들여서 곤경을 해쳐 나갈 수 있다는, 그들 자신감의 표현이다.

인간은 모두, 미래에 대해 꿈이나 희망을 지니고 살아가고 있다. 그리고 그 꿈이나 희망을 만족시킨 미래 세계에서도 사람들이 예감하지 못한 화재가 발생한다.

버닝 레인저는 위험도 개의치 않고 화재 속을 돌아다니며 구원의 손길을 필요로 하는 많은 사람들의 생명을 지킨다.

그리고 그들은 생명을 지키는 일 뿐만이 아니라, 사람들의 희망이나 미래를 지키는 일을 어디에서나 자신들의 사명으로 느끼고 있다. 이것이야 말로 버닝 레인저에 있어서의 메인 테마이다.

**버닝 레인저의 행동수칙**

버닝 레인저는 사람들의 생명을 지킨다.
버닝 레인저는 사람들의 희망을 지킨다.
버닝 레인저는 사람들의 미래를 지킨다.

## 버닝레인저의 기본설명

### 시스템설명

#### 게임화면 설명

**타임**
플레이하고 있는 미션에서의 경과시간

**위험 레벨**
플레이어가 처해있는 현재의 위험 레벨을 20%씩 게이지로 표시. 위험 레벨은 불을 끌 때마다 감소

**크리스탈 수**
현재 가지고 있는 크리스탈의 수

**위험레벨 표시 그래프**
아래에는 위험 레벨을 합산해 퍼센트로 표시 20%가 될 때마다 긴급사태가 발생

**ID 카드**
요 구조자(要救助子)를 구조했을 때 얻을 수있는 ID 카드, 스위치를 기동시킬 때사용한다.

**차지 게이지**
차지샷의 에너지량을 표시

**장소명**
현재의 위치명이 여기에 표시된다.

## 제네레이트 기능

제네레이트 기능은 스토리모드의 미션 1~4를 모두 클리어 했을 때 그 이후부터 각 미션을 클리어할 때마다 맵의 레이아웃이 변화하는 기능이다.

미션 1~4의 클리어 후에 특정의 미션을 같은 맵으로 다시 플레이할 때는 RESULT 화면에 표시된 패스워드를 사용하면 된다.

## 도어에 대해

문은 세가지 종류로 나뉘어 지며 색깔로 그 성질을 표시한다.

파란색 문, 기본적인 문으로 아무런 조건 만족 없이 열 수 있다

노란색 문, 지정된 조건을 충족시키면 열리게 된다

빨간색 문, 절대로 열리지 않는 문

## 샷과 차지 샷

B 버튼은 샷. 샷은 조준 방향이 다소 틀리더라도 자동으로 화염을 향해서 간다. B 버튼을 잠시 눌렀다가 때면, 보다 강력한 차지 샷을 사용할 수 있다. 차지 샷은 적이나 장해물에 대해 공격할 수는 있지만, 소화 후에 크리스탈이 소멸해버리는 단점이 있다.

## 크리스탈

크리스탈은 조난자의 전송이나 실드시스템을 위해 필요한 것이다. 플레이어가 크리스탈에 다가가면 크리스탈을 얻을 수 있다. 불을 끈 후에 생기는 크리스탈은 흩어지며 사라지니 주의하자.

## 요 구출자의 전송

발견한 조난자에게 다가가면 대화 후에 조난자의 전송이 자동적으로 실행된다. 그렇지만 크리스탈을 5개 이상 가지고 있지 않을 경우에는 전송을 실행할 수가 없다. 또, 전송을 할 때에 크리스탈을 10개 이상 가지고 있을 경우에는 컨티뉴의 횟수가 1회 증가된다.

## 실드 시스템

크리스탈을 얻었을 경우 실드로 몸주위가 감싸지게 되어, 화염이나 폭발에 의한 대미지로부터 몸을 지킬 수 있게 된다. 다만 피해를 입었을 경우에는 가지고 있었던 크리스탈이 방출되어 소멸하기 때문에 크리스탈이 사라지기 전에 다시 취해서 실드를 회복하자.

## 네비게이션 시스템에 대해

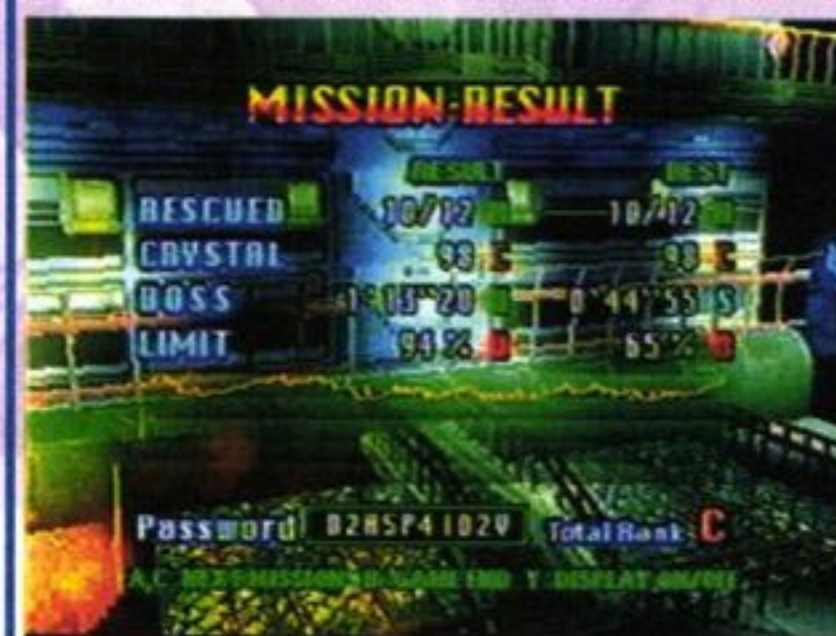
게임진행중 일정한 포인트에서 크리스로부터 통신을 받게 된다. 하지만 단순히 연락을 받는 것이 전부가 아니라 이쪽에서 크리스에게 연락을 취할 수도 있다. 플레이어가 다음에 해야 할 일 혹은 플레이 도중 어떻게 행동해야할 지 잘 모를 때는 X나Z 버튼을 이용하여 크리스에게 도움을 청하자. 진행상의 힌트를 얻을 수 있다.

## 위험 레벨 표시 게이지에 대해

시간의 경과와 함께 게이지가 증가한다. '위험레벨'은 화재를 진압해 가면 조금씩 감소시킬 수 있으나 탱크같은 것이 폭발하여 또다른 화재가 발생했을 때 등은 위험 레벨이 급격히 증가한다. 위험 레벨은 20%를 하나의 리미트로서 게이지로 표시하고, 폭발이나 새로운 화재가 발생하지 않아도 진행하면서 조금씩 증가한다. 또 위험 레벨 리미트가 20%를 초과할 때 긴급사태가 발생하고 플레이어는 위기에 처하게 된다. 평상시에 신속하게 화재를 진압하는 것이 중요 포인트이다.

또 위험 레벨 리미트가 총합 100%가 되었을 때는 플레이어는 20%때 이상의 긴급사태에 빠지게 된다.

### 미션 리설트

미션을 클리어하면 리설트 화면이 뜬다. 리설트 화면에는 클리어한 미션에서 플레이어의 4개 종목의 성적을 종합한 평가가 표시된다.



열심히 했는데도 C...

레스큐드 (RESCUED): [구조된 사람 수/미션에 있는 조난자 수]를 표시한다.

크리스탈 (CRYSTAL): 종합 몇 개의 크리스탈을 얻었는가를 표시해 준다.

보스 (BOSS): 그 미션의 보스 캐릭터를 얼마만에 물리쳤는지 표시한다.

리미트 (LIMIT): 몇%의 위험 레벨 이내에 미션을 클리어했는지를 표시해준다.

패스워드 (PASSWORD): 패스워드 미션을 플레이하기 위해 패스워드를 표시해준다.

탈 랭크 (TOTAL RANK): 각 종목을 종합해서 플레이어의 성적을 S, A, B, C, D 5단계로 평가한다.

## 패스워드 미션

스토리 모드의 미션 1~4를 클리어하고 제네레이터 기능에 따라 맵의 레이아웃이 변화하게 된다. 리설트 화면에 나오는 패스워드를 사용하여 패스워드를 입력하면 특정 미션을 같은 맵에서 플레이가 가능한 '패스워드 미션'에서 다시 플레이가 가능하다.

## 서브게임

서브게임은 미션4 도중에서 플레이어가 플레이할 수 있는 고속 스크롤 게임이다. 이 게임은 스토리 모드의 미션 4개를 클리어하고 구출해 준 조난자로부터 25통 이상의 메일을 받으면 모드 셀렉트 화면에서 선택할 수가 있게 된다.

## 캐릭터의 선택

캐릭터는 쇼우와 티리스 이 두 캐릭터를 선택할 수 있다. 이 캐릭터의 선택에 의미는 없다. 스토리, 맵 등 난이도는 동일하니 자신의 취향에 맞는 캐릭터를 선택하도록 하자.

하지만 비주얼이나 몇가지 대사 등은 다르다.

### 캐릭터 소개

**쇼우 아마바네 (天羽 翔)**

성별: 남
나이: 21세
신장: 183CM
체중: 86Kg
출생지: Japan Area
생일: 8/7

10살때 화재를 당했을 때, 버닝 레인저에게 구출된 경험을 가지고 있다. 그때 그들의 활약에 깊게 감명받은 것이 버닝 레인저에 들어오게 된 계기가 되었다. 천진난만, 언제나 건강하며 넘치는 힘을 가지고 있다. 무슨 일을 대하더라도 직감적이고 대담한 행동으로서 주위의 사람을 잘 놀라게 한다. 쇼가 옳다고 생각한 행동에 대해서도 주위 사람들이 이해하지 못하는 경우가 종종있으나, "책임은 내가 진다"라는 깨끗한 자세로서 일에 뛰어든다. 구조에 대한 열정은 언제나 불타오르고 있다. 소년시절에 자신의 무력함 때문에 사람이 목숨을 잃는다라는 경험을 한 그는 "자신이 아무것도 할 수 없어서 누군가가 죽는다" 라는 일은 절대로 있어서는 안된다고 생각, 버닝 레인저의 임무에서도 목숨을 아끼지 않는다. 이 같은 경험과 생각이, 그가 구조 활동을 펼칠 때 보여주는 폭발적인 파워나 주위를 놀라게 하는 행동의 원동력이 되는 것 같다.

## 티리스 (TILLIS)

성별: 여
나이: 19
신장: 164CM
체중: 47Kg
출생지: 불명
생일: 불명

어린 시절에 화재로 양친을 잃고 정부가 운영하는 양호시설에서 자라났다. 화재로 양친을 잃은 기억 때문에, 자신 같이 불행한 기억을 가지고 있는 사람이 더 이상 늘어나게 하지 않기 위해 구조대에 입대했다. 원래부터 운동신경이 발달되어 있었고, 날카로운 육감이 인정되어 버닝 레인저로 배치되었다. 언제나 건강하고 밝은 그녀는 팀에서의 마스코트같은 존재이다. 곤란한 사람을 보고 지나칠 수 없는 상냥한 애정이 넘치고, 그 상냥함과 귀여움 때문에 누구에게나 사랑받는 인기인이 되었다. 이처럼 평상시에 밝고 건강한 그녀지만 가끔 무언가를 감지하여 두통이 일어나는 일도 있는 것 같다….
위험을 탐지하는 능력이 뛰어나서, 화재현장에서 인간이라고 생각할 수 없을 정도의 구조활동을 펼쳐, 팀 멤버를 놀라게 하는 경우도 있다. 또 화재현장에 남겨진 동물들이 그녀의 육감을 감지하고, 그녀에게 커뮤니케이션을 청해오는 일도 있다. 티리스는 자신은 이것을 '자신에게 동물들이 도움을 구하는 소리가 들리고 있어'라고 말한다.

## 리드 피닉스 (LEAD PHOENIX)

성별: 남
나이: 22세
신장: 185CM
체중: 76Kg
출생지: Europe Area
생일: 1/23

학교 졸업 후, 그냥 가벼운 기분으로 소방대에 입대. 그러나 실제의 소방 구조활동 중에 생명의 존엄함과 사람들을 구하는 것에 보람을 느끼고 구조활동이야 말로 자기 자신을 성장 시켜줄 수 있는 것이라고 생각하게 되었다.
리드에게 있어서 구조는 생명을 지킴과 동시에 자신을 단련하는 멋진 행위인 것이다.
일에 대해서는 열정을 가지고, 생명의 소중함을 늘 생각하며 행동하고 있다. 그것을 위해서 터무니없이 구조활동을 하는 쇼우에게 이나하니 훈계하기 때문에 그와의 충돌이 끊이지 않는다. 그렇지만 그 훈계는 쇼우의 목숨을 걱정하는 기분을 솔직히 고백하고 있는 것이다.

## 빅 랜드맨 (BIG LANDMAN)

성별: 남
나이: 35
신장: 230CM
체중: 245Kg
출생지: Africa Area
생일: 4/29

어릴 때부터 녹음이 넘치는 아프리카 대륙에서 자랐던 그는 자연과 거기서 서식하는 동식물들에게 강한 애정을 가지고 있다. 어느 날, 자연화재가 일어났을 때 화재의 위험성과 그 무서움을 알게 되었다. 그후 재해로 괴로워하는 생명을 구하기 위해 소방구조대에 입대했다. 그리고, 모든 재해현장에서 발휘된 구조활동에 대한 강한 의지와 베테랑으로서의 풍부한 경험을 대표하여 발족도하지 이전에 버닝 레인저로의 입대를 요청받았다. 일단 결정한 일은 끝까지 끝을 보는 성격이다. 아니 그보다는 변하지 않는 성격이라고 말하는 쪽이 좋을지도 모른다.
풍부한 애정의 소유자이며 모든 생명은 평등하며 인간, 동물의 구별 없이 소중하다고 생각하고 있다. 젊은 대원의 양성을 목적으로서 조직된 크리스 파튼이 통괄하는 팀의 정신적 지주이기도 하며 그림자리더라고도 할 인물이다.

## 크리스 파튼 (CHRIS PAR TN)

성별: 여
나이: 24
신장: 172CM
체중: 52Kg
출생지: America Area
생일: 9/10

13세일 때 초대 버닝 레인저였던 아버지가 구조활동 도중의 사고로 사망하지만 인명구조를 위해 목숨을 바친 아버지의 아이라는 것을 긍지로 살아왔다. 모친의 강한 반대를 받으면서도 아버지와 같은 버닝 레인저로의 입대시험을 받은 것도 아버지의 일을 계승하며 아버지의 기분을 잘 알기 위해서였다.
버닝 레인저 입대 후에는 그 냉철한 판단력과 아버지만큼의 통솔력을 가져 구조활동을 지휘하는 네비게이터를 겸임하고 있다. 몇 년간의 실무경험에 의해 그 능력의 뛰어남으로 크리스를 리더로 하는 팀이 편성되어 젊은 대원의 양성이라는 임무도 함께 수행하고 있다.
두뇌명석, 관찰력, 분석력이 우수하여 실수를 놓치지 않는다.

## 미션 1 Fallen Memory

역시 최초의 미션답게 쉽다. 하지만 진행도중 암흑 속에서 길을 찾기란 상당히 어려우니 주의하도록 하자.

**크리스 : 에너지로가 아주 위험한 상태에 돌입. 아직 피난여부가 확인되지 않은 연구소원이 착함부에 있는 것 같으며 각기는 비상포트로부터 진입. 바로 고도를 표시하도록. 티리스와 빅은 시설의 붕괴를 막으면서 조난자를 구조.**

**티리스&빅 : 라져!**

**크리스 : 쇼우와 리드는 지하시설 안의 보안시설에 접촉하도록.**

**쇼우&리드 : 라져!**

처음부터 바닥이 붕괴하며 곳곳에서 폭발이 일어난다. 하지만 곧장 앞으로 달려간다면 별로 문제될 것은 없다. 바로 문을 나가면 조난자가 있으니 크리스탈을 10개 이상 모아 두도록 하자. 크리스탈을 10개 이상 모으지 못 했더라도 조난자의 뒤쪽에 크리스탈이 있으므로 10개를 채우고 나서 전송시키도록 하자.

컨티뉴 횟수가 1 증가했다

일단 첫번째 조난자를 전송시키고 통로를 지나 방으로 들어가자마자 폭발이 우리들을 맞이하기 때문이다. 이때는 당황하지 말고 트레이닝 모드에서 배웠었던 것처럼 우선은 회피 후 천천히 불을 끄면서 진행하도록 하자.

그런데 이방에서 나가려해도 문이 보이지 않을 것이다. 이때는 Y 버튼을 이용해서 위를 보자. 그러면 뒤편에 문이 보일 것이다. 그리고 그 문 오른편에는 조난자가 있으니 꼭 전송하고 가도록 하자.

그후에도 밖으로 나가자마자 문제에 부딪치게 된다. 바로 위로 올려다 봐도 아무 것도 없고 어디에도 출구는 보이지 않는다. 그러나 당황하지 말고 주위를 잘 살펴보면 붉은빛을 내는 물체가 보일 것이다. 바로 이것이 스위치. 스위치 앞에 가서 B 버튼을 누르면 커다란 문이 열리며 길이 생긴다. 또 통로를 지나게 되면 커다란 방에 도착하게 된다. 이 방에서도 역시 조난자가 있으니 꼭 체크하기 바란다.

입구에서 오른편으로 가다보면 두 개의 문이 있다. 첫 번째 문밖에 들어갈 수가 없다. 첫 번째 문으로 들어가게 되면 크리스가 "그쪽이 아니에요"라며 통신을 보내오지만 무시해도 상관없다. 그리고 이 방안에는 HST-2000 워커-B(새턴의 신버전?!)가 있다. 이 녀석은 차지 샷 2방이면 처리할 수 있다. 일반 샷으로는 아무리 공격해도 대미지를 입힐 수 없으니 꼭 차지 샷을 사용해서 공격하도록 하자. 그리고 이방 2층에는 크리스탈이 많이 있으니 필요하다면 들렀다 가자. 그리고 중앙부의 3층으로 올라가 문으로 들어가자 마자 바로 문을 빠져나가게 되면 곧 짙은 어둠에 휩싸이게 된다. 여기서는 재빨리 스위치를 찾아내어서 어둠에서 빠져나가야 한다. 스위치는 곧장 진행하다 보면 아래로 내려갈 수 있는 방을 빠져나가면 바로 보이니 그다지 어려울 것은 없을 것이다.

스위치를 누르며 바로 뒤편에 통로가 열리게 된다. 그 통로를 통해 나가서 조금 진행하다 보면 다시 문이 나오고 그 문에 들어가면 녹색의 화염이 우리를 맞이한다.

이 녹색의 화염은 불덩어리를 날려보내 우리에게 피해를 입힐 수가 있으니 재빨리 차지 샷으로 한방에 날리도록 하고 이 밑에도 역시 조난자가 있으니 반드시 체크하고 넘어가도록 하자.

바로 다음에 나오는 통로 'D103 Lv.08 Carridor' 아래를 계속 진행하면 스위치를 발견할 수가 있다. 이 스위치는 바로 조금 전의 문을 나섰을 때 노란색 문을 열어주니 그쪽으로 돌아가자. 그리고 역시나 이 아래에도 조난자가 우리의 손길을 기다리고 있으니 역시 체크해 두자. 그리고

다시 위로 올라가서 스위치를 누르고 다시 D103 Lv.08 Carridor의 통로를 따라 진행하다보면 아까 스위치가 있던 곳이 열려있고 거기서 누군가가 문을 두드리고 있을 것이다.

남자 : 박사, 박사님! 박사님!

쇼우 : 이봐, 괜찮은가? 버닝 레인저다. 안에 생존자가 있는가?

남자 : 아니… 안에 박사님이 계셔서…

쇼우 : 알았다. 나머지는 나에게 맡겨. 자 목표세트!

크리스 : 전송자를 확인, 전송개시. 전송확인. 쇼우, 진입하도록 하세요.

쇼우 : 라져!

크리스 : 쇼우, 이곳의 에너지공급이 정지되어 있어요. 비상용 스위치를 찾아요.

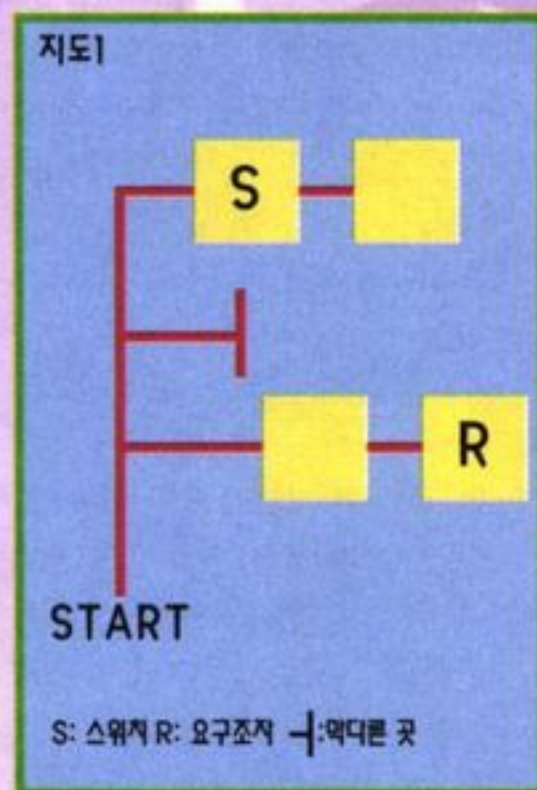
네 걱정이나 해라!

또다시 짙은 어둠 속에 파묻혀 버렸다. 이곳은 조금전의 어두운 곳 보다 스위치를 찾기도 그리고 길을 헤메기도 쉬우니 아래 지도를 참조하자.

어! 어두워

지도1

S
R
START

S: 스위치 R: 요구조자 ┫: 막다른 곳

아랫쪽은 갈 필요가 없으니 아래쪽으로 내려가지는 말자. 스위치를 찾아내기란 조금 어려우니 네비게이션 콜을 이용하여 크리스에게 도움을 받아가면서 스위치를 찾아보도록 하자.

이런 곳에 스위치가…

크리스 : 공급이 회복했어요. 이것으로 안으로 들어갈 수가 있겠군요.

리드 : 이곳은 리드. 중앙제어실에 도착. 바로 세큐벤의 해제에 들어가겠습니다.

크리스 : 잘 했어요. 리드.

중지된 제네레이터

리드 : 당연한 것죠. 앗!

크리스 : 리드, 왜 그러죠?

리드 : 크리스, 에너지 제네레이터가 다시 기동하기 시작했어.

다시 기동되는 제네레이터

크리스 : 중앙제어컴퓨터에 멋대로 명령을 전송하여… 뭐지? 컴퓨터가 거대한… 쇼우, 당신이 가장 가까워요.

쇼우 : 알았다. 조사하러 가지.

스위치 왼쪽으로 가보면 양쪽에 두 개의 문이 있다. 왼쪽은 방금 전에 우리가 어둠을 헤치고 들어왔던 문이고 오른쪽은 이제 우리가 가야 할 문이다. 방향 찾기가 어렵다면 아래쪽으로 난 구멍 이외에 다른 통로가 아무 것도 없는 방으로 가도록 하자. 이제 아래쪽의 통로를 지나면 갈림길이 나온다. 곧장 가는 길과 왼쪽으로 빠지는 길이다. 곧장 가는 길은 잘못된 길이니 왼쪽으로 빠져 Lv.99 South Transit으로 달려가도록 하자.

이 길을 빠져나오게 되면 윈편에 하나의 문이 나온다. 그쪽으로 들어서면 녹색의 화염이 아래쪽에서 튀어 올라오고 바로 앞에 나갈 수 있는 문이 보인다. 물론 아래쪽으로 내려가서 화염을 제거해보면 또 다른 문이 나온다. 이 문으로 가보면 역시 조난자가 버닝 레인저의 손길을 필요로 하고 있으니 꼭 구해주고 가도록 하자. 그리고 다시 진행하다 보면 재기동된 제네레이터가 보이는 방이 나올 것이다. 여기서 괜히 시간을 낭비하지 말고 재빨리 통로를 찾아내서 빠져나가도록 하자. 통로는 한바퀴를 돌다보면 나오니 큰 걱정을 할 것은 없다.

그리고 곧장 제네레이터가 보이는 방을 빠져 나와서 통로를 진행하다 보면 아래쪽과 윗편에 나란히 문이 보인다. 이때 크리스는 아래쪽으로 내려가 보라고 하지만 크리스의 말은 무시하고 위쪽부터 가보면 조난자가 있으니 역시 체크하도록 하자. 그리고 다시 아래쪽문으로 들어가서 조금 진행해보면 박사가 쓰러져 있을 것이다.

쇼우 : 조난자를 발견, 이봐. 괜찮아?

박사 : 으… 뭘 하고 있는 거야. 저 괴물을 어쩌려는 거야!

(이때 가까이에서 폭발이 일어난다)

쇼우&박사 : 으악!

크리스 : 쇼우, 지금 박사가!

박사 : 위험해. 이대로는…

쇼우 : 라져! 자, 목표세트!

박사 : 빨리 가야 해!

크리스 : 전송자를 확인, 전송개시. 전송완료.

여자 : 무슨 짓이십니까!

박사 : 잘 들어라. 젊은이여. 나의 시설에서는 꽃의 연구를 하고 있었다. 유전자조사 경과의 속도가 그 이상으로 빨리 성장하기 시작했다. 드디어 그 자식… 중앙컴퓨터까지 침범하기 시작한 것인가. 그것의 중심부를 부수면 숨통을 끊을 수 있을 것이다. 그러면 컴퓨터는 정상으로 돌아간다.

크리스 : 중심부가 있는 곳은 안쪽에 있는 방, 서둘러요.

이곳에서 가장 조심해야 할 것은 역시 탱크이다. 탱크를 파괴할 때는 언제라도 회피할 수 있도록 준비를 해 둔 상태에서 파괴를 하자. 그렇다고 해서 너무 꾸물거렸다간 갑자기 파괴되어 피해를 입을 수 있으니 주의하도록 하자. 그리고 나가는 출구는 아래쪽에 있다.

이문만 지나면

## 이제 보스다!

뭐, 이런 게 다 있노!

보스의 약점은 꽃의 중심부. 보스는 회전하면서 공격해오므로 처음에 서있는 부분을 잘 지키고 서있다가 측면이 보일시에는 즉각 공격을 시작하자. 공격이 명중하면 그 반대측으로 다시 돌아오니 반대측으로 재빨리 이동해서 공격을 가하도록 하자.

죽어랏! 크하하

크리스 : 유지 플랜트시스템을 정지, 조난자는 구급시설에 전송을 완료. 사고장소는 정보대에 맡기고 귀환합니다.

남자 : 수고했다.

크리스 : 수고했어요.

티리스 : 예이~!

## 미션 2. Sillent Blue.

여기서 부터 조금 골치 아파지기 시작한다. 길찾기도 어려워지고 또 물속에서 길찾기란 장난이 아니다.

**크리스:각지역에 뉴질랜드 연관부 오션파크에서 발생한 원인불명의 화재는사건진정을 기대할 수 없고 피난 시스템이 동작 불능 중이기 때문에 구조활동을 중단.우리들의 임무는 그 안에 갇혀 있는 약 30명의 구조예요. 알았죠?**

**모두: 라져!**

**크리스: 쇼우, 티리스는 저쪽의 개인조사를 위해서 이 시스템의 조정실로 가요.**

**쇼우&티리스: 라져!**

처음부터 폭발음과 함께 화염이 우리를 맞이하지만 간단히 회피하도록 하자.

그냥 처음에는 간단하게 통로를 지나 방으로 들어가도록 하자. 방에 들어서면 바로 오른편에 계단이 있으니 계단을 올라가도록 하자. 계단에 올라서면 바로 수조가 보인다. 물이라고 해서 다시 돌아가지 말고 그냥 들어가도록 하자. 물 속에 들어가면 바로 통로가 보인다. 그 통로를 빠져나가면 Storeroom 13-A에 도착할 수 있다.

그 통로를 진행하다 보면 연쇄 폭발이 일어나는데 이것을 주의하도록 하자. 우선 통로의 끝 부분에 이르면 스위치가 보인다. 지금은 다른 길이 없으니 일단 스위치를 누르고 들어가보도록 하자.

이제 통로를 따라 진행하면 왼편에 방이 하나 보이고 저 앞쪽에는 시퍼런 불꽃이 이글이글 타오르고 있을 것이다. 이 파란 불꽃은 녹색 불꽃처럼 불덩어리를 날려 보내지는 않으니 크리스탈이 많다고 생각되면 차지샷으로 날려버리자. 그 파란 불꽃을 제거하며 그곳에 바로 조난자가 있으니 체크하자.

이제 바로 뒤에 있는 문으로 들어가보면 일단 당황하게 될 것이다. 출구도 없는데다가 바로 들어왔던 문도 개폐가 불가능하게 된다. 하지만 당황하지 말고 주위를 살펴보자. 그럼 바로 옆방과 통해있는 창문이 보일 것이다. 그 창문을 통해 옆방으로 빠져나가도록 하자. 바로 옆방으로 나가면 스위치가 있으니 그 스위치를 누르면 그 방 바로 오른편에 조금전 굳게 닫혀있던 해치가 열리게 된다. 그리고 길을 따라 계속 진행하다 보면 방이 하나 보이는데 왠만해서는 들어가 말도록 하자. 방 들어서면 곧 바로 방 전체를 뒤덮을 정도의 화염이 덮여오니 조심하도록 하자. 그리고 이제 통로로 들어오게 되면 바로 앞에 Dolphin Tank에서 괴로워 하고있는 돌고래가 보인다.

**돌고래: 끼에에엑... 끼에에엑...**

**쇼우: 크리스. 수조 안의 돌고래가 괴로워하고 있어. 어떻게든 할 수 없나?**

**크리스: 보여요. 수조의 순환장치가 멈춰있는 듯하군요. 조정실은 안에 있겠지만.**

서둘러 순환장치를 찾아내야 한다. 순환장치가 있는 곳은 입구에서 보이던 곳으로 끝에서 오른쪽으로 조금 가보면 나오니 잘 찾아가도록 하자. 그런데 순환장치가 있는 곳으로 가기 전의 통로에서는 연쇄폭발이 일어나니 주의하도록 하자. 순환장치의 스위치를 누르면 이곳에 들어오기 바로 전의 통로에 보이던 해치가 열린다. 바로 그 통로에 들어서면 또 스위치가 나온다. 그 스위치는 아까 돌고래 탱크가 있는 방에 있던 문을 열 수 있는 스위치이니 빨리 돌고래 탱크가 있던 방으로 돌아가서 열려진 문을 찾아내고 그 안에 있는 조난자를 구출해 내자. 그리고 아까 스위치가 있던 곳으로 다시 돌아와 엘리베이터를 타고 내려가도록 하자. 엘리베이터에서 나오면 크리스가 "그 블록의 데이터가 없어요" 라고 한다. 네비 룰을 많이 이용하는 플레이어는 주의하도록 하자.

이 블럭의 둥근부분에는 창문이 있다. 이곳에는 별 다른 것은 없고 크리스탈이 몇 개 있다. 먼저 이 블럭의 끝 부분의 오른편에 방이 하나 있으니 그쪽으로 가서 조난자를 구출해 내도록 하자. 조난자를 구출해 냈으면 아까 지나왔던 곳 중 둥그렇게 구성되어 있는 부분이 있다. 그 부분을 잘 살펴보면 통로가 하나 있으니 그곳으로 곧장 들어가도록 하자. 이 통로를 지나다보면 방이 하나 나오는데 이방은 빈방이니 신경쓰지 말고 지나가도록 하자. 계속 진행하다 보면 Guardian.D가 우리를 맞이하지만 차지샷 4방감 밖에 되지 않는다.멋지게 골로 보내주자.

Guardian.D를 처리하면 바로 뒤의 통로가 열리는데 이 통로를 지나면 두 갈림길이 나온다. 오른쪽으로 가는 길과 곧장 앞으로 가는 길, 어느쪽으로 가든지 상관은 없지만 빨리 가고 싶은 사람은 오른쪽으로 빠지는 쪽이 좋다. 곧장 앞으로 가는 쪽을 택하면 중간에 방이 두개 보이는데 이 방들에는 아무 것도 없고, 들어서자 마자 폭발에 휩 쌓이게 되니 조심하도록 하자. 그리고 통로로 재빨리 빠지면 커다란 방에 다다르게 된다 이방의 바로 앞에는 스위치가 있으나 ID 카드가 없기 때문에 작동시킬 수가 없다. 그리고 이방의 앞쪽에는 통로가 하나 있으니 위험 레벨 게이지를 소비하지 않도록 재빨리 움직이도록 하자. 그리고 이 통로에 들어서면 Guardian.D가 있으니 조심하도록 하자. 이 통로를 계속 진행하다 보면 두개의 방이 보인다. 첫 번째 방에는 크리스탈이 있으니 크리스탈이 부족한 사람들은 취하고 가도록 하자. 그리고 두 번 째 방에 들어서면

**쇼우 :아빠..**

**남자: 너, 뭐하고 있는거야**

**쇼우 :당신을 도와주러 왔다. 이 화재의 원인을 알고 있겠지.**

**남자: 그 대지진 때문에.**

**쇼우: 지진?**

**남자: 지진 같은건 기록되어 있지 않아.**

**남자&쇼우: 어엇?**

**(진동이 일어난다)**

**쇼우: 아저씨는 이곳에 있어. 자, 목표세트!**

**크리스: 전송자를 확인, 전송개시.**

**쇼우: 수신인가.**

**통신: 이곳은 리플렉션 에리어. 아무도 없는가? 아무도 없습니까?! 이곳에는 200명의 소대는 어떻게 빠져나갈 방법이 없다.긴급구조 바람!**

**쇼우:크리스!**

**크리스: 200명?! 그런 것은 본부의 데이터에 없었는데...**

**쇼우, 모니터룸으로 가요. 정확하고 냉정히 상황을 조사하는 거예요.**

**쇼우: 라져!**

이제 ID 카드를 얻게 되었으니 조금 전에 ID 카드가 없어서 작동시키지 못했던 스위치를 작동시키러 가보자. 스위치를 작동시키면 바로 앞의 문이 열리고 그 통로를 지나가다 보면 하나의 문이 보인다. 이방 안에는 요 구조자가 있으니 체크하도록 하자. 이제 통로를 계속 진행하다 보면 또다시 스위치가 나올 것이다. 그 스위치를 열면 바로 앞의 문이 열리는데 그곳에도 Guardian.D 가 있으니 주의하도록 하자. 그리고 계속 전진하다 보면 모니터룸에 다다르게 된다.

모니터룸에 도착

**쇼우: 모니터룸에 도착했다. 시설의 정보를 보낸다.**

**크리스: 상부에 확인을 얻었어요. 돔에는 '소대에 있는 친구'들이 많이 있는것 같아요. '필드가 없는 상태면 가장... '**

**쇼우: 나도 위에...**

**크리스: 당신은 탈출하세요. 거기서 개인행동을 하면 간격을 맞출 수 없어요.**

**쇼우: 그러면 전부 구출할 수가 없잖아. 뭔가 방법이 있을거야. 생각해라... 생각하는 거야...**

**크리스: 쇼우...**

**쇼우: 이것이 그렇다면... 크리스! 모두가 있는 돔부분을 바꿔버린다면... 내가 사이가세의 시설을 부숴버리겠어!**

**크리스: 그렇게 되면 시설이 붕괴될 가능성이 커요! 무엇보다도 그곳으로 갈 수단이 없어요.**

**쇼우: 싫어! 나는 어렸을 때처럼 무력한 내가 아냐. 내가 아무 것도 하지**

앞았기 때문에 사람이 목숨을 잃는 것은 이제 싫어! 나는 절대로 포기하지 않아!

이곳에도 역시 스위치가 있다. 이 스위치를 누르고 왔던 길을 되돌아가보면 아까 굳게 닫혀있던 문이 열려 있을 것이다. 이곳에도 역시 조난자가 있다. 그리고 창문을 통해서 들어갈 수가 있는데 이곳에는 크리스탈이 있으니 체크하자.

어떤 곳으로…

이제 방을 나와 진행하다 보면 지나가는 길에 방이 하나 보일 것이다. 이방에는 탱크 이외에는 아무 것도 없으니 신경 쓸 필요는 없다.

그리고 다시 진행하다 보면 갈림길이 나온다. 오른편으로 가면 크리스탈을 얻을 수가 있게 된다. 왼쪽길로 진행하면 Conduit Space에 들어갈 수 있게 된다. 이전에 크리스탈이 있는 방이 오른쪽에 있으므로 체크해 두도록 하자.

여기서는 위험 게이지가 감소되지 않으니 안심해도 좋다.

**돌고래:끽끽~~**

**쇼우:아까의 돌고래잖아.**

**티리스:쇼우, 그 돌고래의 소리를 들려줘요.**

**쇼우:알 수 있나?**

**티리스:도와준 답례로 안전한 곳까지 데려다 주겠다고. 모두를 도와 주라고.**

아이구 착한 것!

**쇼우:이 녀석에 붙어있으면 되겠군.**

**크리스:쇼우! 가는 쪽에 거대 에너지 반응!**

통로의 끝에 이르게 되면 방이 하나 보인다 그 방에 들어가면 또다시 통로는 보이지 않는다. 이번에도 역시 위에 출구가 있으니 Y 키를 이용하여 위치를 확인하고 움직이도록 하자. 위쪽에는 조난자도 있으니 체크하고 가기 바란다. 그리고 출구에 들어서 보면 크리스탈 이외에는 아무것도 보이지 않으나 조금 있으면 바닥이 붕괴하게 된다. 그 아래로 내려 가면 티리스와 만날 수 있을 것이다.

**쇼우:티리스?**

**티리스:예이~ 쇼우, 경쟁이예요.**

**쇼우:좋아, 지지 않겠어!**

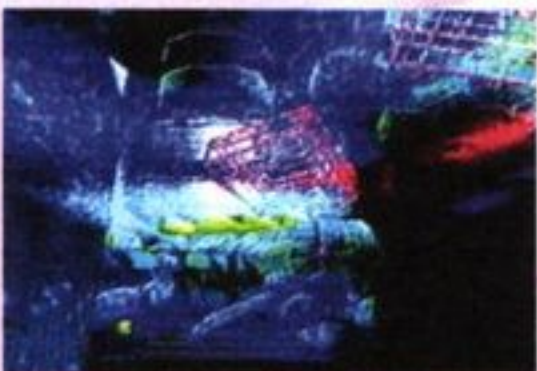
티리스를 만나고 바로 방으로 들어오면 정면의 문과 오른쪽의 문, 두개의 문이 보인다. 일단은 오른쪽의 문으로 먼저 들어가 조난자를 전송시키고 창문을 통해 방을 빠져 나오도록 하자. 그리고 재빨리 빠져나와 출구로 찾아 빠져 나오게 되면 또다시 Guardian.D가 버티고 있으니 간단하게 처리해주고 통로 끝의 수조로 가서 다음 장소로 이동하도록 하자. 다음 장소에 다다랐으면 위험 레벨 게이지가 감소하기 전에 재빨리 진행하도록 하자.

이제 두개의 수조가 보이는 곳에 다다르면 위험 레벨 게이지가 감소하지 않으니 안심해도 좋다. 일단 이곳에서는 시간의 제약이 없기 때문에 천천히 길을 찾을 수가 있다. 그리고 조금 진행하다 보면 아까 전에도 우리를 도와 주었던 돌고래가 우리를 기다리고 있다. 이 돌고래는 우리를 안내해 주는 것이니 그 돌고래가 간 길을 잘 보고 따라가도록 하자.

이제 수조 속을 빠져 나오게 되면 크리스로 부터 "그 블럭의 데이타가 없어요" 라는 내용의 메세지가 들어온다. 역시 네비콜을 많이 이용하는 사람은 주의하도록 하자. 일단은 아래로 내려서면 두개의 문이 보인다. 한쪽 문에는 조난자가 있으니 꼭 확인해보고 구조할 수 있도록 하자. 그리고 출구에 들어서면 일단 2층과 1층 두개의 길이 있다. 2층부터 올라가면 방이 보일 것이다. 방안에는 조난자가 있으니 체크하기 바란다. 그리고 아래층에서는 두개의 방을 찾을 수가 있을 것이다. 하나는 스위치가 있는 방, 하나는 수조 속으로 들어갈 수 있는 방이 있다. 우선은 스위치가 있는 방부터 들어가서 스위치를 눌러놓고 가도록 하자.

그리고 물속에 들어서면 두개의 문이 보인다. 오른쪽 문으로는 들어갈 수 없으니 왼쪽 문으로 들어가자. 수조 속을 빠져나오게 되면 3대의 Guardian.D와 맞부닥치게 되니 조심하도록 하자.

지겨운 녀석들이다. 세대의 Guardian.D를 처리했으면 보스가 있는 곳으로! 가자!

회처먹자!

## 보스전

거대한 생선(?)이 이 사고의 원인이었다. 이번 보스에서는 특별한 주의 사항은 없다. 물에 빠지지 않도록 점프를 잘 이용해서 보스를 공격하여 대미지를 입히도록 하자. 가끔 보스 덕분에 발판이 가라앉는 경우가 있다. 이것만 주의한다면 별다른 어려움은 없을 것이다.

**리드: 쇼우 자식.. 어떻든 못하는가. 부, 부상당한 건가?**

**티리스: 해냈구나, 쇼우!**

**리드: 크리스! 쇼우는! 쇼우 녀석은 어떻게 된거야?**

**크리스: 괜찮아요.**

**티리스: 아, 저기!**

**쇼우: 확실하지 않군... 크리스, 전송을 부탁하겠어.**

**크리스:라저.**

개인용 보트라고나 할까?

**통신:원인이 된 발신장치지만 고장을 일으키고 있던 것이 판명되었다. 침공 포인트는 제3 영상기. RK404에 있다. 해체중인 코로니에서 일어난 것은 알고 있다.**

**통신:너희들에게는 그 해체의 최선단에도 해제파에도 소재를 쫓아가주기 바란다.**

**크리스:알겠습니다. 조사에 들어가겠습니다. 쇼우, 서둘러요.**

**쇼우:알고 있다고요.**

**크리스:리드, 엔진시동.**

**리드:엔진시동.**

**티리스:레이다 클리어! 장애물은 없습니다.**

**빅:장치, 유력 완료.**

**쇼우:언제라도 불러줘.**

**크리스:버닝 십. 발진.**

## 미션 3 Gravity Zero

가장 골치아픈 미션이다. 가장 미로도 복잡하고 그리고 벽의 붕괴로 인해서 밖으로 튕겨나가 피해를 입는 경우도 있다. 이 벽의 붕괴는 소리도 잘 나지 않기 때문에 언제 어디서 일어날지 모른다. 창문쪽으로 걸어가지 말고 반대편 벽에 딱 붙어 진행하다가 벽이 붕괴할 때 점프키를 이용해서 피해를 입지 않도록 하자.

우선은 무중력실에서 빠져 나가면 왼쪽으로 향해 가자. 오른쪽은 들어

갈 수 없는 문이므로 일단 왼쪽 문을 열고 엘리베이터를 타고 올라가 보면 바로 앞에 문이 두개 보이고 뒤로는 통로가 보인다. 뒤의 통로는 지금 왔던 길로 되돌아가는 곳이니 일단 체크해 두고 앞의 문부터 들어가 보도록 하자. 이 문안에는 스위치가 있으니 기동시키자. 이 스위치를 기동시키면 아까 엘리베이터가 있던 방 옆의 커다란 해치가 열리므로 되돌아 가도록 하자. 바로 문을 열고 나오면 반대편의 컴퓨터 제어실에 크리스탈이 있으니 체크해 두도록 하자.

일단 스위치로 열린 해치를 지나 Spring Valley Square라는 방에 이르게 되면 새로운 적과 맞부딪히게 된다. 이 녀석들은 조그마하고 움직임도 앞서 나온 적보다 복잡하니 일단 들어가자마자 조심스럽게 차지 샷으로 정조준하고 날려버리도록 하자.

적들을 모두 처리했으면 윗 쪽에 있는 스위치를 찾아야 한다. Y 버튼 이용해서 스위치의 위치를 확인하고 스위치를 기동시키자. 그리고 이방에는 문이 두개가 있는데 그 중 하나는 다음에 들어가야 할 방이고 다른 하나는 크리스탈이 있으니 체크해 두고, 바로 밖으로 나가보면 왼편에 굳게 닫혀있던 해치가 걷혀있다. 이 통로로 조금 진행하다 보면 또 스위치가 나타난다. 이 스위치를 기동하면 Spring Valley Square라는 방에 열리지 않던 문이 하나 열린다. 그럼 재빨리 Spring Valley Square로 돌아가 열린 문으로 들어가도록 하자. 이 문으로 들어가면 조난자와 실랑이를 벌이고 있는 빅과 만날 수 있다.

짜식 살기 싫은가 보군

아뭏튼 빅에게 뒤를 맡기고 다른 지역으로 이동하자. 그러면 바로 나오자 마자 거대한 로봇이 우리들을 덮쳐온다. 너무 놀라지 말고 문이 있는 쪽으로 잠시 피했다가 바로 앞에 있는 불부터 진압하고 천천히 거대한 로봇을 차지 샷으로 공격하도록 하자. 로봇을 파괴하고 곧장 진행하다 보면 커다란 방이 나온다. 여기서도 조그마한 로봇들이 방을 지키고 있으니 필히 문에 들어서자마자 파괴하고 지나가자. 일단 모두 파괴하고 곧장 앞으로 가면 들어갈 수 있는 문이 하나 보인다. 그 문을 나서면 B-03이라는 간판이 보이는데 이 곳은 나중에 다시 와야 하는 지역이니 꼭 기억해두자. 일단은 이 문을 나와 오른쪽으로 진행하다 보면 문이 하나 나온다. 이곳으로 들어가면 조난자가 있다. 이 조난자는 ID 카드를 가지고 있으니 반드시 구출해 내자. 그러나 이쪽으로 올 때 벽이 붕괴되어 무중력공간으로 튀어져 나가게 되어 피해를 입을 수도 있으니 반대쪽 벽에 딱 붙어 진행해서 피해를 입지 않자. 조난자를 구출하고 왼편에 들어가 보면 네개의 스위치가 보인다. 이중 어느 것을 선택하더라도 별 다른건 없으니 맘에 드는 것으로 누르자.

ID카드다

이제 스위치까지 기동시켰다면 곧장 왼쪽에 있는 통로로 이동하자. 그런데 이동하는 도중 거대한 로봇이 등장한다. 이때는 당황하지 말고 옆의 문이 있는 곳으로 살짝 빠져서 로봇을 공격하자.

그러나 문이 열리면서 폭발이 일어나니 주의하자. 그리고 거대 로봇을 처리하고 그 문으로 들어가 보면 Frozen Bell Square(Spring Valley..Frozen Bell... 나..나이츠?!)이라는 방에 도착할 수가 있다. 이 방에서는 위로 올라가야만 출구를 찾을 수가 있으니 Y 버튼으로 시점을 조정하고 올라가 보자.

일단 올라와서 통로 바로 안에 조난자가 있으니 점프해서 지나치는 일이 없고, 다음 방으로 가서 맨 오른편의 구멍으로 들어가면, 스위치가 있다. 이 스위치는 아까 B-03이라는 간판이 붙어 있던 곳의 문을 열어주니 B-03으로 돌아가야 한다. 일단은 왔던 길로 되돌아 갈 수는 없다.

덩치만 크지 허술한 녀석

여기가 B-03이다

먼저 바로 옆에 있는 문을 통해 이동하자. 그러나 문을 열자마자 적의 소형로봇이 공격해 오니 주의하자. 두개의 문을 통과하고 나면 또다시 소형로봇들이 우리를 맞이 하니 이들을 처리한 후에 왼편의 문을 통해 나가자. 그러면 아까의 B-03라는 간판이 있던 문을 찾을 수 있을 것이다. 다른 곳은 이미 갔던 곳이니 다른 곳으로 가지 말고 곧장 B-03으로 들어가자. B-03을 지나면 곧장 무중력상태에 돌입하게 된다.

날자, 날아~

문을 빠져 나오면 커다란 방이 나오는데 여기서 왼쪽에 들어 갈 수 있는 문이 있으니 그쪽으로 들어가자. 이 문을 지나게 되면 다시 중력상태가 되고 Maintenace Depet라는 방으로 가게 된다. 이 방에도 소형 로봇 두대가 있으니 주의하자. 이때 갑자기 어디선가 어린아이의 목소리가 들려온다.

그리고 다음 방으로 들어서면 스위치가 보인다. 하지만 ID 카드가 있어야만 하기 때문에 지금은 열 수 없다. 일단은 오른편에 있는 문으로 들어가자. 이 문에 들어가서도 소형로봇이 배치되어 있으니 조심하며 오른편에 있는 문으로 들어가면 Air Purifier 5-C라는 방에 도달하게 된다. 이방을 들어서서 정면에 있는 스위치를 기동시켜 진행해 가자. Air Purifier 5-C에서 나오면 또다시 무중력 공간에 들어서게 된다. 이 무중력 공간의 방의 아랫부분에는 통로가 있으니 그곳으로 들어가자. 이방으로 들어오면 바로 왼편에 들어갈 수 있는 문이 있다. 이방으로 들어가서 통로를 따라 쭉 이동하면 스위치가 있으니 기동시키자. 이 스위치를 누르게 되면 방금 들어온 여러개의 방이 있던 곳에서 들어갈 수 없었던 정면의 방문이 열려있다. 이 방안에서 쓰러져 있는 소년을 발견하게 된다.

이제는 아이를 안고 다니기 때문에 샷과 쉴드를 사용 할 수 없다. 그렇기 때문에 조심해서 가지 않으면 아무리 크리스탈이 많더라도 그냥 죽게 되니 주의해서 가자. 어쨌든 도착하게 되면 소년은 혼자 소형 일인승 탈출정을 타게 되고…

어디 션가!

혼자 가다니!

## 보스전

이번 보스는 가장 간단한 보스라고 할 수 있다. 그냥 보스를 향해서 돌진하면서 공격하자. 보스와 부딪히더라도 쉴드의 피해는 없으니 그냥 공격해가자. 보스는 공격을 당할 때마다 몸의 일부분이 떨어져나가는데 이것을 회수해서 다시 자신의 몸에 붙이게 되면 아주 귀찮아지기 때문에 바짝 보스를 쫓아가서 절대 그렇게 하지 못하도록 몰아 붙이자.

혼자 남게 된 쇼우

**쇼우:크리스! 크리스! 응답해줘! 이봐 리드! 응답해봐!**
**?:도망쳐요.**
**쇼우:엇?**
**크리스:저것은 뭐죠? 도대체 어디서 저런 거대한 물체가…**
**리드:큰일이다. 코로니가 돌입하고 있어.**
**빅:전송장치가 작동하지 않고 있어.**
**크리스:쇼우! 어떻게 해서든지 쉴드를 바깥에 내요! 쇼우! 이대로는 갇히고 말아요!**
**리드:쇼우, 들리는가? 응답해! 쇼우!**
**크리스:안되요.**

마지막이라…

## 미션 4 Winged cradle

어떻게 보면 가장 쉬운 미션일지도 모른다. 미로가 별로 없고 조난자도 없기 때문에 빠르게 진행할 수 있을 것이다. 하지만 마지막 미션인만큼 그렇게 만만하지는 않을 것이다.

**쇼우: 크리스, 크리스! 도대체 무슨 일이 일어난거야. 어떻게 해서던지 탈출하지 않으면..**
**?:피해요!**
**쇼우:이거.. 떨어지면 죽겠군.**

이제부터 크리스 대신에 수수께끼의 여성의 목소리가 지시를 해준다. 하지만 네비게이션 콜이 되지 않으니 조금 골치 아플지도 모르겠다.

일단은 바로 앞에 보이는 기뢰(?)를 처리하고 나머지 화염들도 모두 소화시킨 다음에 앞의 문으로 이동하자. 앞의 문을 통과하면 또다시 비슷한 형식으로 방이 구성되어 있다.

우선 앞에서 처럼 먼저 불꽃을 소화한 다음 앞에 보이는 스위치를 누르고 윗쪽에 있는 문을 통해서 나가자. 역시 다음 방도 별다른 것은 없다. 앞서 했던 것처럼 한 다음 이동하자. 여기서는 아랫쪽에 방이 하나 있는데 이곳은 안가는 쪽이 좋을 것이다. 상당히 귀찮은 적이 있다.

빨간 공은 싫어!

그리고 이문을 지나가게 된다면 아랫쪽에 수많은 녹색 화염과 적색 화염구가 있다. 먼저 윗쪽에서 처리할 수 있는 것들은 모두 처리하고 내려가서 나머지 것들을 처리하자. 그리고 적색 화염구는 차지 샷으로 공격하는 것 보다는 일반 샷으로 하는 것이 효과적이니 일반 샷으로 처리하자. 적색 화염구를 처리했으면 적색 화염구 밑에 있는 구멍으로 내려가자. 구멍으로 내려가면 물속으로 들어가게 된다.

여기서는 수수께끼의 여성의 목소리를 잘 듣고 그에 따라 행동하기 바란다. 그리고 그녀의 지시에 따라 다니다 보면 유리로 된 것 같은 통로가 보이는 곳으로 오게 된다. 이곳에서는 물 속 밑바닥으로 내려가 보자. 물 속 밑바닥을 잘 찾아보면 통로를 하나 찾을 수 있게 된다.

바로 이 통로로…

이 통로로 계속 들어가게 되면 조금 전에 보았던 유리로 된 통로를 찾을 수가 있다. 이 유리로 된 통로를 지나가면 거대한 쇠공이 굴러오는 장소로 갈수가 있게 된다. 여기서는 아래로 내려갈 수 있는듯한 곳이 있지만 절대로 내려갈 수 없으니 그냥 쇠공이 굴러오는 곳을 향해 전진하자. 이 쇠공이 굴러오는 곳을 지나가면 이제 이 게임에서의 최고로 귀찮음을 자랑하는 코스가 등장한다. 이곳에서는 아날로그 키를 사용하는 것보다는 일반 방향 버튼을 사용할 것을 권한다. 아날로그 키를 잘못 사용하여 삐끗이라도 하는 날에는 컨티뉴를 써야 할지도 모른다. 이곳에서는 길을 따라가면 더 어렵다.

일단 커다란 기둥과 기둥간을 점프로 뛰어 넘는 쪽이 더빠르고 간편하다.

난 고소 공포증이 있는데…

## 보스

이번 보스는 가장 손쉬운 상대라고 할 수 있다. 그저 공격이라고 해봤자 밀어내기 끌어당기기 정도. 이 두 가지 패턴인데, 그저 자신의 위치만 잘 유지하며 계속 공격하면 문제는 없이 클리어할 수 있다.

너무 쉬워!

**쇼우:너는 누구지?**
**리아 크레인:나는 리아 크레인. 이 우주선의 중심부에 있습니다.**
**쇼우:뭐라고! 이 거대한 우주선은 도대체 뭐야?**
**리아 크레인:이 우주선은 아버지가 저를 구하기 위해서 만든 것입니다. 16살일 때 병으로 쓰러진 저를 과학자이셨던 아버지는 우주선을 만들어 콜드슬립을 시켰습니다. 아버지는 저를 지키기 위하여 컴퓨터에 자신의 의식을 접속시켰습니다. 하지만 시간은 흘러 컴퓨터에는 조금씩 변화가 생기기 시작했습니다. 컴퓨터는 저를 지키는 것만 생각하여 우주선을 주위를 도는 여러가지 물건을 흡수해 지금은 터무니없는 크기로 바뀌었습니다. 얼마전 지구에서 저의 병을 낫게해 줄 방법이 발견되었다고 메인 컴퓨터에 수신이 되었을 때에 지구를 향해서 움직이기 시작했습니다. 저로서는 이 우주선을 막을 수는 없습니다. 이대로 지구로 가면 큰일이 일어납니다. 이 우주선은 바깥으로부터의 공격에는 절대적인 방어력을 가지고 있습니다. 하지만 내부에 있는 당신이라면 파괴할 수 있을 겁니다. 부디 부탁드립니다. 이 우주선을 파괴하여 주십시오.**

### -Entering Cardio-Core-

**크리스:쇼우! 들려요? 쇼우!**
**쇼우:크리스, 들리고 있어. 나는 괜찮아.**
**크리스:쇼우, 괜찮아요?**
**쇼우:나는 괜찮아. 그것보다 이 우주선을 파괴하지 않으면…**
**티리스:알고 있어요. 우리들에게는**

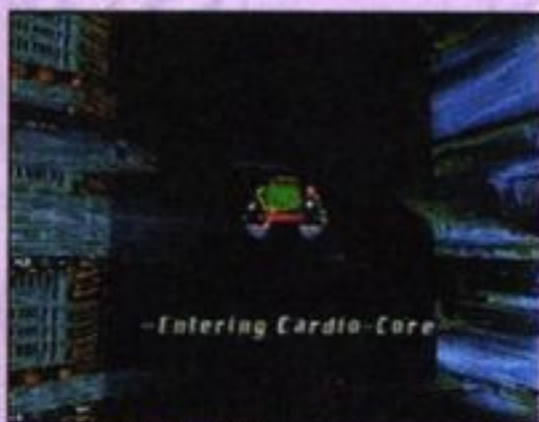
선택의 여지가 없다구요.

빅:하지만 적당히 하지 않으면 그녀의 생명도 위험하리라는 생각이 들어.

리드:그렇겠군요.

쇼우:오케이!

크리스:목표, 우주선 최심부입니다. 돌진!

대원들:라저!

자 중심부를 향해 돌진이다

여기서는 서브게임이 등장한다. 얼핏 보기에는 쉬워 보이지만 생각 외로 어려우니 주의하자.

앗! 내 크리스탈

크리스:이제 중심부를 노려요.

4인:라저!

빅:크리스, 너는 우주선 바깥으로 나와있어.

크리스:알겠습니다. 모두 조심해요.

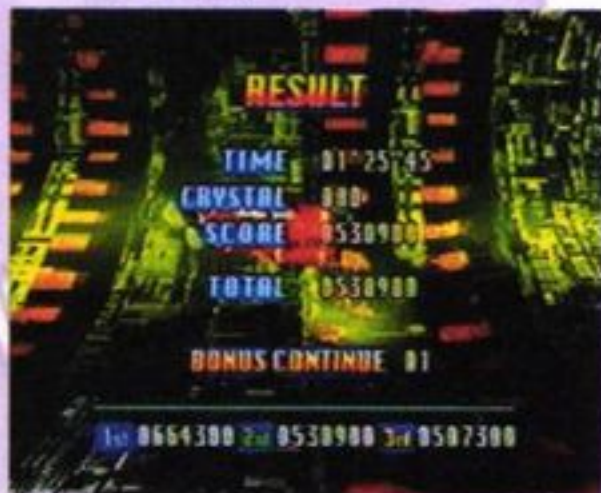
리드:이전하고 변함없어.

티리스:괜찮아, 괜찮아!

쇼우:나한테 맡겨 두라고!

빅:가자 모두들!

4인:라저!

쇼우:가자!

앗 2등 겨우 컨티뉴 한개 얻은 것으로 끝나다니

## 우주선의 중심부

이제 출발이다

이제 마지막이다. 일단 첫 번째 통로에 들어서면 적들이 버티고 있으니 우선은 곧장 돌진하지 말고 차분하게 적들부터 처리하고 이동하자.

여러분도 요렇게 해봐요~

여기서 쇼우의 경우에는 리드와 행동을 하고 티리스의 경우에는 빅과 행동을 함께하게 된다. 여기서는 리드와 빅이 간 길을 따라가자. 리드와 빅을 따라가다 보면 문이 두개가 보일 것이다. 하나는 리드나 빅이 들어간 문이고 하나는 크리스탈이 있는 방이다. 이방으로 들어가게 되면 약간 투명하고 거대한 적이 있는데 상당히 공략하기 힘드니 조심해서 파괴하거나 그냥 지나치자.

이녀석 제일 귀찮은 놈이다

쇼우:이 안에 잠든 공주가 있다는 것인가.

빅:이대로 전송하기엔…

쇼우:우리들의 전송장치를 세트하면 가능할 것 같은데.

빅:좋아. 고민할 시간은 없어. 나도 전송장치를…

티리스:나도 전송장치를 쓰겠어요. 4개가 있으면 괜찮겠죠?

빅:좋아!

티리스:OK~.

쇼우:자, 목표세트!

통신:전송자를 확인, 전송개시. 전송확인.

쇼우:좋아! 성공했다!

전송되는 잠자는 우주선의 공주(?)

빅:빨리 도망쳐! 우리들이 막는다!

리드:괜찮겠죠. 네가 하는거야!

쇼우: 알았어. 맡겨 줘!

크리스:3인의 전송을 끝냈어요. 쇼우, 약속해요. 당신도 돌아와야 해요.

쇼우:나는…좀더 모두를 돕고 싶어. 나는…모두의 웃는 얼굴을 보고 싶어. 반드시 돌아가겠어!

'반드시 모두에게 돌아갈 거야!'

## 중간보스

이건 어떻게

보스가 변신하기 전에는 회전하면서 발사하는 레이저만 조심하면 문제없다. 회전하면서 발사하는 레이저를 피할 때는 2단 점프를 해서 피하거나 적보스에게 그냥 몸으로 부딪히면 일정시간 무적 타임이 생기므로 그것을 이용하자.

웬지 나이즈의 리이라랑…

마지막 보스치고는 상당히 단순한 패턴이다. 보스의 양 옆에는 옵션이 두개 생성되는데 이 옵션을 먼저 파괴한 다음에야 보스의 공략이 가능하다.

그리고 보스의 공격 패턴은 화염기둥 발사, 화염허리케인 발사, 화염덩어리 떨어뜨리기. 이정도의 패턴이다. 일단은 앞에서 언급했듯이 보스의 양 옆의 옵션을 먼저 파괴해야지만 보스에게 공격을 가할 수가 있다.

그리고 보스에게 공격이 먹혀들어가 보스가 대미지를 입었을 때는 보스가 공격하고 있던 것은 사라져버리고 위치를 바꾸게 되는데 이때는 그냥 보스가 있는 곳으로 달려가서 다음의 공격에 대비하자. 이런 식으로 몇번 진행하다보면 보스는 쉽게 클리어할 수 있을 것이다. 여기서 보스에게 공격을 당해 크리스탈을 잃었을 때는 당황하지 말고 다시 크리스탈을 회수하자.

보스의 최후

아니 불기둥!

회오리 바람까지 불어닥친다

## 엔딩

이제 제네레이션 시스템을 이용, 다시 플레이 해보면 맵이 이제까지 공략했던 것과 상당히 많이 바뀌어 있음을 알 수 있을 것이다. 이제부터가 진짜 게임인 것이다. 여기까지 클리어한 당신이라면 변화된 맵에서도 충분히 대처할 수 있을 것이다. 자 이제 108명을 모두 구조하고 108명에게 모두 편지를 받아보자!

## 티리스로 놀자

맨 처음에 말했듯이 쇼우와 티리스 두 캐릭터간의 능력차이는 없는 것으로 보인다. 그러나 준비된 음성이나 그래픽을 못보고 지나치는 것은 아쉬운 일이 아닐수 없다. 다소 색다른 기분을 만끽하기 위해서 또 다른 캐릭터로 한번 다시 공략해 보는 것은 어떨까?

버닝 레인저 선서!

일초(一秒)의 순간을
몸으로 느껴야 한다
목숨을 소중히 해야 한다
여신을 우리편으로 삼도록 할 것

## 게임을 마치고

역시 소닉팀이 만든 게임답게. 시스템이나 조작성에 있어서 상당한 완성도를 보여준다. 그리고 게임이 질리지 않도록 도와주는 제네레이션 시스템은 상당히 신선했다. 물론 춘소프트의 이상한 던전 시리즈에서 써먹던 방법이긴 하지만 아주 잘 끼워 맞춘 것 같다. 그러나 이게임에서도 단점이 많이 보였다. 일단은 그래픽상의 문제는 넘어가서라도 스토리가 조금 엉성한 면이 있지 않았나 한다. 한 과학자가 얼마나 돈이 많길래 우주선을 만들어 딸을 거기다가 수용시킬 수가 있는지 도대체 이해가 되지 않는다.

처음에는 나도 몰랐지만 이 공략을 도와준 안모군이 말하는걸 들어보니 확실히 그런 것 같았다. 하지만 스토리를 떠나서 게임만으로는 정말 아주 잘된 작품이라고 생각된다. 조작도 간편하고 장소를 옮겨갈 때마다 새로운 스릴을 맛볼 수 있는 아주 멋진 작품이라고 생각한다.

처음에 이 게임을 잡지에서 봤을 때는 기대도 하지 않았다. "버닝레인저? 새로 나오네. 뭐 내가 살게임은 아니다." 라는 생각을 했다가 공략의뢰를 받고 이 게임을 플레이를 해봤을 때는 정말 말로는 표현할 수 없는 스릴과 리얼함이 나를 덮쳐왔다. 아날로그 키로 캐릭터를 조작할 때는 정말 내가 그 캐릭터가 되어 뛰고 날고 하는 기분이었다. 역시 소닉팀 답게 잘 만들었다.

마지막으로 이게임을 분석하게 해줄수 있게 도와준 안모군과 정모형님께 감사드린다.

# 윈터 히트
# WINTER HEAT

Winter Heat SEGA SPORTS

나가노 동계 올림픽에 맞추어 발매된 세가의 스포츠 게임 「윈터 히트」. 작년에 발매된 「데카 슬릿」의 후속작이기도 하다. 「데카 슬릿」보다 더 높은 난이도, 그리고 더욱 재미있어진 캐릭터들의 포즈. 이 게임 하나로 이제 서서히 저물어가는 이 겨울을 불살라보자. 발바닥으로 눈위를 달리자.

■제작사:세가
■장르:스포츠
■발매일:2월 5일
■발매가:5800엔

| | |
|---|---|
| 그래픽 | ★★★★ |
| 조작감 | ★★★★ |
| 스토리 | ★★★ |
| 연출 | ★★★★★ |
| 사운드 | ★★★ |
| 소장가치 | ★★★★ |

## 메인 메뉴(MAIN MENU)

### 동계 11종경기

SS용 오리지널 모드. 경기의 통과라인을 넘지 못해도 다음 경기로 넘어간다.

이 모드는 초심자를 위해 모든 경기를 한번 클리어 할 수 있게 만든 모드이다.

메인 메뉴화면

### 아케이드 이식판

말 그대로 아케이드 이식판이다. 이 모드에서는 통과라인을 넘지 못하면 게임 오버가 된다. 즉 다음 경기로 넘어가지 못한다. 하지만 스타트 버튼이 있으니 안심하자. 경기는 8가지이다.

### 종목별 경주회

말 그대로 자기가 하고 싶은 종목을 선택해 즐길 수 있다.

본 시합에 들어가기 전에 여기서 연습을 해 두자.

하고 싶은 종목을 선택하자

### 오리지널 경주회를 열어보자

자신이 하고 싶은 경기만을 선택해서 대회를 여는 모드.

종목은 11가지이며 5가지 모드로 나뉜다.

### 옵션

| | |
|---|---|
| 게임설정 | ●경기설명 : ON/OFF<br>●경기횟수 : 1~3<br>●통과라인 난이도 : EASY, NORMAL, HARD, HARDEST<br>●오디오 설정 : MONO, STEREO |
| 콘트롤러 설정 | 콘트롤러의 액션 버튼과 스피드 버튼의 위치를 바꿀 수 있다. |
| 최고기록 | 각 종목별 BEST 5를 볼 수 있다. |
| 사운드 테스트 | 게임에 나오는 BGM, SPEECH, EFFECT 등을 들을 수 있다. |

**자료관**

- 종목에 관해서(種目について)
  각 종목에 관한 상세한 정보와 코스를 보여준다.
- 캐릭터 앨범(キャラクターアルバム)
  각 캐릭터의 개인 프로필을 볼 수 있다.
- 락커 룸(ロッカールーム)
  갤러리와 같은 형식이다. 윈터 히트와 데카 슬릿의 모든 자료를 볼 수 있다.
- 옵션메뉴로 돌아간다
  (オプションメニューに戻る)

**메인 메뉴로 돌아간다**

옵션 화면

| | | | |
|---|---|---|---|
| 알파인 | 스피드 스키(スピードスキー)<br>다운 힐(ダウンヒル)<br>슬라롬(スラローム) | 스케이트 | 스피드 스케이트(スピードスケート)<br>쇼트 트랙(ショートトラック) |
| 슬레드 | 봅슬레이(ボブスレー)<br>스켈톤(スケレトン) | | |
| 뉴 웨이브 | 에어리얼(エアリアル)<br>스노우 보드(スノーボード) | | |
| 노르딕 | 스키 점프(スキージャンプ)<br>크로스 컨트리(クロスカントリー) | | |

자신이 하고 싶은 종목을 선택하자

# 캐릭터 설명

**릭 블레이드(미국 대표)**
"라이벌은 자기자신 이다."라고 큰소리를 친 스포츠계의 영웅
■ 나이 : 26세 ■ 키 : 198cm
■ 몸무게 : 86Kg ■ 타입 : 올라운드

**칼바인(독일 대표)**
여성을 의식한 액션으로 시선을 모은 독일 대표
■ 나이 : 29세 ■ 키 : 200cm
■ 몸무게 : 80Kg ■ 타입 : 알파인

**B.B.(영국 대표)**
정체를 알 수 없는 미궁의 선수. 그의 과거는 알려지지 않았다
■ 나이 : 23세 ■ 키 : 180cm
■ 몸무게 : 70Kg ■ 타입 : 스케이트

**알렉세이 리겔(러시아 대표)**
박사학위도 받은 천재. 과학적인 트레이닝으로 몸을 다지고 있다
■ 나이 : 30세 ■ 키 : 195cm
■ 몸무게 : 100Kg ■ 타입 : 노르딕

**쿠도우 죠(일본 대표)**
"좋았어"라는 말을 자주 사용하는 이상한 열혈남아
■ 나이 : 20세 ■ 키 : 178cm
■ 몸무게 : 72Kg ■ 타입 : 올라운드

**요한 스텐센(노르웨이 대표)**
인내심이 강한 설국의 남자. 동계 경기가 열린다는 소문을 듣고 경기에 참가
■ 나이 : 30세 ■ 키 : 205cm
■ 몸무게 : 105Kg ■ 타입 : 노르딕

**엘렌 레지이나(프랑스 대표)**
모델로 활약중인 프랑스 여성. 매혹적인 몸매로 관중들의 시선을 모은다
■ 나이 : 21세 ■ 키 : 178cm
■ 몸무게 : 57Kg ■ 타입 : 알파인

**리 황(중국 대표)**
육상경기계의 아이돌. 팬클럽이 있을 정도로 인기가 높다
■ 나이 : 17세 ■ 키 : 169cm
■ 몸무게 : 55Kg ■ 타입 : 스케이트

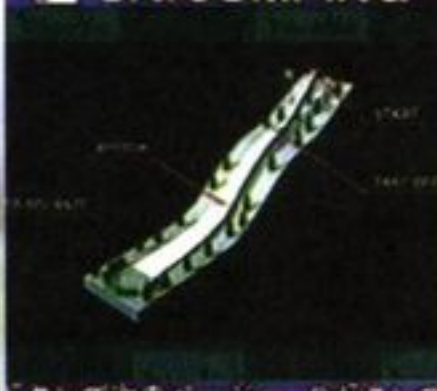
# 각 종목별 공략법(최고 기록에 도전한다)

종목은 새턴용 오리지널 종목인 「스노우 보드」, 「스켈톤」, 「에어리얼」을 포함해 총 11종목이다. 각 종목의 코스 정보와 주의할 점을 알아보자.

## 스키 점프 (SKI JUMPING)

통과 라인 : 100M

허공에서 춤을 추는 노르딕 경기, 스키 점프. 실제 경기에서는 비행자세와 비행거리의 합계로 채점을 한다. 윈터 히트에서는 비행거리로 경쟁을 한다.

SKI JUMPING

스키 점프 코스

### ■ 경기방법

스피드 버튼(A, C 버튼)으로 스타트를 한 후 스피드 버튼을 연타하여 스피드를 올리자. 그리고 점프대 라인이 눈에 보일 때 액션버튼을 눌러 알맞은 비행각도가 정해지면 액션버튼(B 버튼)에서 손을 뗀다. 착지할 때는 타이밍을 잘 맞추어 액션버튼을 누른다. 이 때 잘못하면 말짱 도루묵이 되니 주의하자. 타이밍이 생명이다.

○준비자세

○10도로는 어림없다

○착지 자세는 좋아

## 슬라롬(SLALOM)

통과 라인 : 32초

알파인 경기의 기본적인 종목중 하나인 슬라롬. 코스에 설치되어 있는 기문을 통과해 최대한 빠른 시간내에 결승점에 도착하여야 한다.

SLALOM

슬라롬 코스

폴은 이렇게 친다

폴을 제대로 못 넘기면 균형이 깨진다

### ■ 경기방법

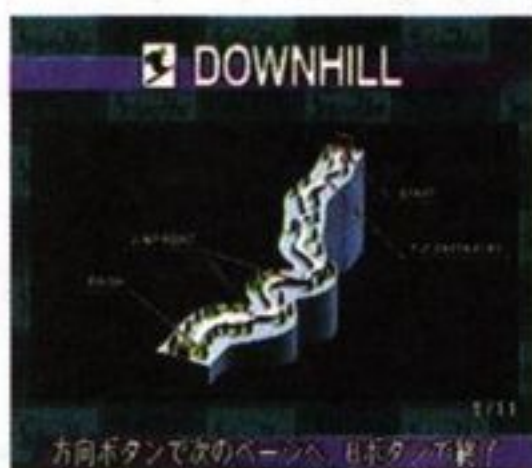
시작을 하면 스피드 버튼을 연타해 스피드를 최대로 끌어올리자. 그리고 기문이 근처에 오면 액션 버튼을 눌러 기문을 통과하자. 만약 실패하게 되면 스피드가 엄청나게 감속하니 주의하자.

하단부는 빠른 기문 통과가 필요하다

## 다운 힐 (DOWN HILL)

통과 라인 : 44초

스키 알파인 종목 중 하나로 스피드계 경기로 분류되는 「다운 힐」. 고도 800~1100의 코스를 최고 속도 130KM를 넘는 속도로 내려오는 종목. 실제 코스의 길이보다 짧다.
굴곡 코스가 등장하는 종목. 시간싸움이다.

DOWNHILL

다운 힐 코스

### ■ 경기방법

스피드 버튼으로 가속을 한 후 레버로 캐릭터를 조종하자. 도중에 나오는 블록에서는 반드시 점프를 해야한다. 그리고 이 종목은 난이도가 낮다.

## 스켈톤 (SKELTON)

통과 라인 : 없음

스켈톤은 스피드를 즐길 수 있는 경기이다. 1인승 경기 중 하나로 스위스 중심지방에서 내려오던 스포츠이다. 경기내용은 경기용 썰매위에 배를 깔고 타, 몸 전체로 조작을 하는 코스형 경기. 이때 선수는 지면과 20Cm정도 떨어져 있어 선수에게는 공포감을 극복할 수 있는 정신력이 요구된다. 코너링시 감속과 전복 등이 승패의 열쇠이다.

SKELETON

스켈톤 코스

### ■ 경기방법

시작과 동시에 스피드 버튼을 연타해서 스피드를 올린 후, 액션 버튼을 눌러 썰매를 탄다. 이후는 방향키를 이용해 썰매를 약간 조종하면 된다. 이 코스에서는 얼마나 감속이 덜 되느냐가 관건이다.

힘껏 달려 조속도를 올리자

턴할 때 뒤집히지 않도록 조심하자

## 쇼트 트랙 (SHORT TRACK)

통과 라인 : 47초

1바퀴에 111. 12m의 코스를 4명의 캐릭터가 동시에 달린다. 오륜에서는 1992년 알베르빌 올림픽부터 정식종목으로 채택되었다. 겨울 스포츠 중에서 일, 한, 중의 아시아권 선수들의 활약이 두드러지는 종목. 「윈터 히트」에서는 기록경쟁을 기본으로 하고 기록순으로 보너스 점수를 준다.

SHORT TRACK S.S.

쇼트 트랙 코스

### ■ 경기방법

시작과 동시에 스피드 버튼을 연타해 스피드를 올리자. 좌우 방향 버튼을 이용해 코너를 돌 수 있으며 다른 선수들을 방해할 수 있다. 이 경기에서는 이것이 포인트이다.

코너 안쪽을 파고 들면서 다른 선수가 지나가는 것을 막는다. 이것만 잘 된다면 일등은 문제없다.

○우리나라 주종목, 출발이다

○코너워서 밖으로 밀리지 않게 조심하자

○코너 안쪽을 노리자

○아쉽지만 3위, 보너스 점수 획득

○전방에 블록이 있다는 표시

○급커브가 두군데 연속으로 있다

○급커브를 주의하자

○멋진 점프자세

## 에어리얼(AERIAL)

통과 라인 : 없음

에어리얼은 '킥커'라고 부르는 특수 점프대를 사용하는 스키 점프의 일종. 공중으로 점프를 해서 공중 연기를 경쟁하는 경기이다. 이 경기는 규정 동작을 보여주는 「업 라이트」와 자유 동작을 보여주는 「플립」 2종류가 있다. 윈터 히트에서는 「플립」를 선택하였다.

AERIAL

에어리얼 코스

### ■ 경기방법

난이도 게이지가 움직일 때하는 난이도에 커서가 오면 액션버튼을 눌러 선택한다. 선택을 했으면 스피드 버튼을 연타해 토탈(TOTAL)게이지를 올리고 점프대에 다다르면 액션버튼을 누른 후 텐다. 이후 공중동작은 플레이어가….

○난이도를 정하자

○도약~ ~~

○공중동작. 착지는?

○이런 불상사가! 살았나?

## 스피드 스키 (SPEED SKIING)

통과 라인 : 15초

별칭으로 「킬로미터 란세」라고도 불리는 이 경기는 최대 경사기 45도나 되는 급사면을 200KM의 빠른 스피드로 내려가는 알파인 종목. 「다운 힐」이나 「스노우 보드」와는 다르다. 코스는 직선이다. 실제로는 한사람이 일정 구간 내에서 최고 시속을 경쟁하지만 「윈터 히트」에서는 2명의 선수가 경쟁하여 속력을 측정한다. 또 공기 저항 능력을 최소화하기 위해 특수 설계된 헬멧을 착용하는 것이 특징이다.

SPEED SKIING

스피드 스키의 코스 사진

### ■ 경기방법

「GO!」라는 사인과 동시에 스타트를 한다. 스피드 버튼을 연타하여 스피드를 최대한도로 올리자. 연타가 느려지면 밸런스가 무너져 버리게 된다. 이 코스는 직선 코스므로 버튼만 연타하면 된다.

빨리 달리자

## 봅슬레이 (BOBSLEIGH)

통과 라인 : 49초

일명 「빙상의 F1」으로 불리는 2인승 트랙 경기. 빠른 스피드로 코스를 달리는 호쾌한 경기이다. 이 경기는 스타트 대쉬로 초속도가 결정이 나기 때문에 순간 파워와 순발력이 요구된다. 때문에 육상선수나 프로레슬링 선수 등 타 스포츠 선수들이 많이 도전하는 겨울 스포츠이다.

봅슬레이코스

■ 경기방법

시작과 동시에 스피드 버튼을 연타하여 스피드를 올리자. 그리고 출발선이 보이면 액션버튼을 눌러 썰매에 탄다. 그 후 방향키와 브레이크를 적절히 사용하여 조종하면 된다.

○밀어라. 빨리갈 수 있도록

○이 경기도 코너웍이 중요

○결승선 통과

## 스노우 보드 (SNOW BOARD)

통과 라인 : 없음

기본적으로 「알파인 스타일」과 「프리 스타일」로 나뉜다. 각각의 방식은 슬라롬이나 다운힐처럼 경기를 하는 것과 하프 파이프 경기가 있다. 윈터 히트에서는 알파인 스타일을 채택했다.

스노우 보드 코스

■ 경기방법

스피드 버튼으로 가속을 하면서 각 기문에 표시된 방향으로 기문을 통과하자. 그렇지 않으면 각 기문마다 패널티를 받게 된다. 그리고 각 블록에서는 액션버튼을 사용하여 점프를 하자.

○기문에 표시된 방향으로 통과하자

○경사와 급커브. 환상이다

○스피드를 올려라

○점프다. 자세를 가다듬자

## 크로스 컨트리(CROSS COUNTRY SKIING)

통과 라인 : ????

실제 크로스 컨트리에는 스케이팅을 할 수 없는 것과 마음대로 경기할 수 있는 프리 두가지 방식이 있다. 윈터 히트에서는 「KO스프린터」라는 단거리경주를 어레인지해서 만들었지만 경사가 진 산길을 달리게 해서 스테미너 분배에 중점을 두었다.

크로스 컨트리 코스

오르막길이다. 에고~~~

스테미너가 바닥이 났다

○내리막길을 활용하자

막판 스퍼트!

■ 경기방법

스피드 버튼과 방향키를 사용해 경기를 진행한다. 여기서는 스테미너 분배가 중요하다.

장거리 레이스이기 때문에 경기도중 스테미너가 바닥이 나면 선수가 지쳐버리기 때문이다. 스피드 버튼을 너무 빠르지도 않고 너무 느리지도 않게 적당한 속도를 유지하며 연타해 주어야 한다.

## 스피드 스케이트 (SPEED SKATING)

통과 라인 : 37초

트랙을 한바퀴 돌아서 그 시간으로 순위를 정하는 경기. 이 경기는 쇼트 트랙과는 조금 다르지만 달리는 코스가 결정되어있다.

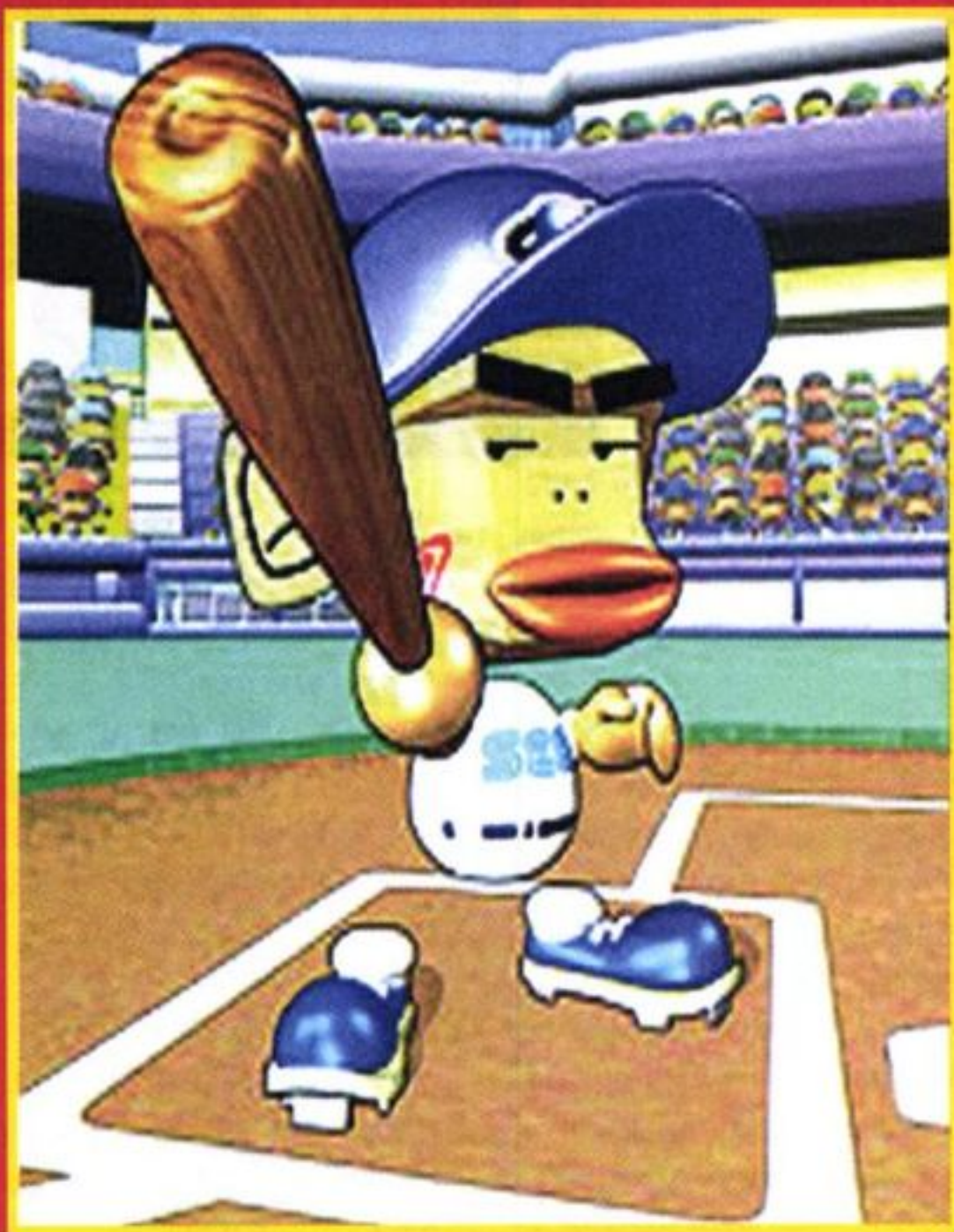
스피드 스케이트 코스

코너웍에 승부수를 띄우자

코너웍의 실패는 곧 패배다

■ 경기방법

스타트와 동시에 스피드 버튼을 연타해 속력을 올리자. 커브를 돌 때에는 속력이 너무나지 않게 조절을 하자. 인 코스과 아웃 코스의 커브 각도가 틀리니 주의하자.

안가고 뭐하니? 스타트가 생명

이왕 만드는 김에

# 프로 야구팀도 만들자!

드디어 세가에서 또하나의 역작이 나왔다. 이름하여 「프로 야구팀도 만들자」. 이 작품은 세가의 히트작중 하나인 "축구클럽을 만들자!!2"의 폭발적인 인기에 힘을 입어 만들어진 작품이라 할 수 있겠다. 자신이 오너가 되어 직접 팀을 운영하고 시설을 확장하는 재미는 역시 경영시뮬레이션의 참묘미라 할 수 있다. 축구클럽에서의 진지한 모습과는 또 다른 세가의 폭소코메디 "프로 야구팀도 만들자". 지금부터 세계 최고의 팀을 목표로 힘내자!

SEGASATURN

■제작사:세가
■장르:시뮬레이션
■발매일:2월 19일
■발매가:5800엔

| | |
|---|---|
| 그래픽 | ★★★ |
| 조작감 | ★★ |
| 스토리 | ★★★★ |
| 연출 | ★★★ |
| 사운드 | ★★★ |
| 소장가치 | ★★★ |

## 기본 지식편

### 선수도 만들자(選手もつくろう!)에 관하여

1. 이름을 바꾼다(名前をかえる)-선수의 이름을 변경한다.
2. 얼굴을 바꾼다(顔をかえる)-얼굴을 자신이 직접 만든다.

(1)얼굴(かたち)-윤곽(りんかく)
머리카락(かみがた)
눈(め)
코(はな)
입(くち)
귀(みみ)
눈썹(まゆげ)
콧수염(ひげ)
주름살(しわ)
볼(ほほ)
악세사리
(アクセサリー)
안경(メガネ)

(2)색(いろ)-얼굴에서부터 글러브까지 색을 자신이 정해준다.
(3)결정(けってい)-모든 것을 마치면 3가지 메뉴가 나오는데 첫 번째는 세이브하고 끝낸다(セーブしておわる), 둘째는 세이브하지 않고 끝낸다(セーブしないでおわる), 계속 이어서 한다이다.

선수만들기

### 게임을 시작할 때 주의할 점

본거지를 변경하겠습니까?

년간 채용 가능한 비서는 되도록 귀여운 여자로...

게임을 처음부터 시작하면(はじめから) 플레이어의 이름을 처음에 쓰게되고 다음에 팀을 선택한후 두번에 걸친 선택란이 나올 것이다. 다 팀의 이름과 팀의 본거지(本拠地)를 변경하겠냐는 말인데 팀의 이름의 경우는 변경하겠다고 하면 4가지 세가에서 마련한 가공의 이름으로 다시 팀을 시작할 수 있다. 본거지의 경우 일본의 모든 팀들은 스왈로스를 제외하곤 저의 인구가 백만이 넘거나 땅값(地價)이 비싼 지역에 본거지를 두고 있다. 땅값이 S인 지역은 처음에 모든 비용을 쓸때 다른땅의 배나 돈이 들어가니 처음부터 시설쪽으로 고생을 하기싫은 사람은 적절히 인구가 20만이 넘고 땅값이 B나 C인 땅에 본거지를 두면 금방 돔구장을 건설할 수 있을 것이다.

#### 게임오버 조건 — 게임을 할 때 계약같은 사항인데 꼭 지켜야 한다.

1. 소유금이 제로미만이 되면 게임오버이다.
2. 7월말에 열리는 올스타전까지 20승이상을 하지못할 경우.
3. 계약을 변경할 때 투수가 1사람이 미달되거나 야수(野手)가 9인 미만인 경우.

# 게임의 흐름

| 날짜 | 게임의 흐름 | 행사의 요점 |
|---|---|---|
| 1월 | 캠프장소로 이동 | 1월달은 캠프지 선정으로 시간흐름 |
| 2월 | 캠프기간 | 전력을 극상승시킬 수 있는 캠프기간. 가끔 유학제의 신청도 온다 |
| 3월 | 개막전 시작(オープン戦) | 개막전의 시작으로 각팀간의 기량을 미리 짐작가능 |
| 4월 | 페넌트 레이스 시작 | 페넌트 레이스가 시작함으로서 총 135경기의 대장정이 시작된다 |
| 5월 | 페넌트 레이스 초반 | 아직은 초반이지만 기세를 잡기위해서 4위권 진입을 목표로 하자 |
| 6월 | 페넌트 레이스중반 접어듬 | 조금씩 꼴지팀과 1등간의 성적이 벌어지기 시작한다. |
| 7월 | 성적의 차이가 나기 시작 | 7월 셋째주에 프로야구의 최대 빅쇼인 올스타가 벌어진다 |
| 8월 | 페넌트 중반 | 페넌트 레이스도 중반으로 치닿는다. |
| 9월 | 우승확정팀 출현 가능성 | 승률이 높은 팀은 벌써 우승이 확정될 수도 있다. 외국인 용병들의 명단이 종료된다 |
| 10월 | 페넌트 레이스 종료와 일본 시리즈 시작 | 센트럴과 퍼시픽의 1위팀들이 벌이는 마지막 승부 저팬 시리즈가 시작하며 4승을 먼저 얻는 팀이 승리의 기쁨을 맛본다. 트레이드나 외국용병 수입이 불가능하다 |
| 11월 | 스토브 리그. | 가장 중요한 한달로써 바로 드래프트 회의를 통해 내년을 책임져 줄 발군의 신인을 획득해야 한다 |
| 12월 | 연봉 협상 | 선수들의 성적을 살펴 연봉(年俸)을 깍을 사람과 올려줄 사람을 확정짓자 |

# 전체 메뉴 해설

- 진행하다(すすめる)
- 인사(じんじ)
  - 획득(かくとく)
  - 해고(かいこ)
  - 스텝교대(スタッフ交代)
  - 등번호(せばんごう)
- 경영(けいえい)
  - 스타디움(スタジアム)
  - 시설(しせつ)
  - 티켓(チケット)
  - 팬클럽(ファンクラブ)
  - 상품들(グッズ)
- 정보(おしらせ)
  - 팀정보(チーム情報)
  - 선수의 성적(選手の成績)
  - 스케쥴(スケジュール)
  - 팀이 걸어온 길(チームの歩み)
- 연습OR캠프(れんしゅう&キャンプ)
- 기록(きろく)

## 인사(じんじ)

### 1.획득(かくとく)

❶신인을 찾다(新人をさがす)-드래프트에서 단독 1위 지명을 할 수 있는 좋은 신인을 직접 탐색할 수 있다. 우선 포지션을 정하고 그 다음에 키워드 3가지를 맞추면 국내 스카우터가 그것에 맞추어서 신인을 찾는다.



전체화면

❷드래프트 후보(ドラフト候補)-자신이 찾아내거나 아니면 발견된 신인들의 명단을 볼 수 있다. 자신이 찾아낸 신인은 오른쪽의 역지명(逆指名)을 보면 알 수가 있다.

❸외국인(外國人)-외국용병들을 스카웃할 수가 있다. 해외 스카우터(海外スカウト)의 기량에 따라서 좋은 선수들을 많이 데려올 수 있다. 만약 등용한다면 곧바로 팀에 들어온다.

❹트레이드(トレード)-자신의 팀에서 불필요한 선수로 상대방의 전력을 빼내어 자기 팀내에 모자란 점을 보충하는 것이 트레이드의 개념이다. 3명까지 맞트레이드가 가능하며 상대방의 능력있는 선수를 빼오려면 우리팀도 그만한 인재로 맞트레이드 하거나 아니면 중간정도의 능력이 되는 선수 2명정도를 주는 성의는 보여주어야 한다.



신인을 찾아라

외국인 용병이 팀성적을 좌우하기도 한다

트레이드는 팀의 부족한 면을 채우는 중요한 일이다

### 2.해고(かいこ)

필요없는 선수를 해고시킨다. 해고된 선수는 자연히 팀에서 방출된다. 선수들중에 보면 기본적으로 하는 일은 없으면서 예전의 활약으로 연봉이 높은 선수가 많다. 나이가 되면서 능력치가 떨어지면서 팀에 불필요한 선수가 된 것인데 이때는 과감하게 해고시키자.

### 3.스텝교대(スタッフ交代)

감독(監督)과 투수코치(投手コーチ), 타격코치(打撃コーチ), 국내 스카우터(國内スカウト), 해외 스카우터(海外スカウト) 등을 교체한다.

스텝이 좋아야 선수들의 능력도 향상될 것이다

### 4.등번호변경(せばんごう)

자기팀 선수의 등번호를 변경한다.

마음에 드는 선수에게 좋아하는 번호를

## 경영(けいえい)

### 1.스타디움(スタジアム)

❶건설(けんせつ)-구장을 건설한다. 초기에는 소구장이므로 관중이 15000명밖에 입장이 불가능하므로 수입이 적다. 빨리 돈

을 모아 중구장(中球場)으로 확장하자.

❷증축(ぞうちく)-건설이 너무 비쌀 때 임시방편으로 하는 것이 증축이다. 건설을 선택하는 수준으로 관람객이나 매점의 수를 설치하는 것은 불가능하지만 조그맣게나마 확장할 수가 있어 수입을 늘려준다.

❸설비(せつび)-스타디움에 여러 가지 시설들을 설치할 수가 있다.

**매점(賣店)**-매점을 설치하여 부수입을 올릴 수 있다. 처음이 소구장일때는 5개밖에 설치할 수 없지만 건설이나 확장으로 더욱 많이 설치하여 부수입을 짭짤하게(?) 올리는 것이 가능하다.

**구장의 땅(土球場)**-구장의 땅에다 잔디를 까는 모드이다. 인공잔디(人工芝), 천연잔디(天然芝), 아메리카 잔디(アメリカ芝)등이 있는데 처음엔 천연잔디정도면 무난하게 선수들도 좋아할 것이다.

**불펜(ブルペン)**-시합전에 구석진 곳에서 투구연습을 하는 장소를 TV에서 자주 볼 수 있을 것이다. 이 낭만적인 장소(?)가 불펜인데 돔구장이 있을 경우에는 필수적인 시설이다.

**야간조명(夜間照明)**-야간에 나이트 경기를 관람할 때는 역시 필수적인 시설. 야간조명이 없다면 역시 사람들이 관람하는데에 많은 지장이 따를 것이다. 중형구장 건설시, 자동적으로 야간조명이 설치된다.

**대형비젼(大型TV)**-관객들이 밀집한 구장에 있는 관객들은 선수들의 동작을 하나하나 지켜보는 것이 힘들 것이다. 그럴때는 이 대형비젼이 사람들의 모든 불만을 해결해줄 것인데 대형구장정도의 시설에서는 필수불가결한 장치이다. 대형구장 건설시, 자동적으로 설치된다.

돔구장을 건설하긴 싫은데...

매점시설은 조금이나마 부수입을 올려준다

## 2.시설(しせつ)

### (1)그라운드(グラウンド)

**덤벨과 철아령(ダンベル&鐵アレイ)**-근육을 올리는데 도움을 주는 훈련기구이다.
**피칭머신(ピッチングマシンA)**-로봇피칭머신으로 어떤 공이 날라오든지 때릴수 있는 감각을 익히도록 보조해 주는 기계이다.
**과녁(まと)**-투수가 어떤 곳에도 공을 뿌릴 수 있게 도와주는 장치이다. 제구력에 많은 도움을....
**미팅실(ミーティング室)**-선수들끼리 모여서 정보교환을 하는 장소로 쓰인다.
**나이타 설비(ナイター設備)**-이 장치만 있으면 밤이 되어도 훈련이 가능하다. 역시 훈련량을 늘리는데 도움이 된다.
**실내연습장(室內練習場)**-가장 중요한 시설중의 하나인데 비가 올 경우도 훈련을 할 수 있게 도움을 준다. 비가 오면 연습을 쉬어야하는데 그것을 방지해주는 시설이다.
**풀장(プール)**-수영장 시설로써 체력을 길러주는 데 도움을 준다.
**써브 그라운드(サブグラウンド)**-보조 그라운드를 만들어 훈련을 더 많이 할 수 있게 도움을 준다.
※덤벨&철아령과 피칭머신같은 훈련기계는 한 번 사들이면 다른 훌륭한 훈련기계가 나타나게 된다.

돈에 여유가 있다면 실내연습장은 반드시 갖추자

### (2)닥터(ドクタ)

**맛사지 룸(マッサージ室)**-선수들의 피로도를 금방 회복시켜주는 꼭 필요한 시설이 맛사지 룸이다.
**의료실(醫療室)**-선수가 부상을 입었을 때 가장 단기간에 나올 수 있게 도와주는 시설이다.
**온천(溫泉)**-선수의 피곤도와 부상을 동시에 치료해주는 시설이다.

피로회복에 도움을 주는 중요한 시설들

### (3)비지니스(ビジネス)

돈을 두배로 벌어다주는 시설들

**주차장(駐車場)**-주차장이 있음으로 더많은 사람들이 구장을 이용할 수 있고 결과적으로 관객동원에 많은 도움을 준다.
**레스토랑(レストンラン)**-즐거운 시합과 맛있는 음식은 관객들을 매료시킨다.
**호텔(ホテル)**-격렬한 응원뒤에 피곤함을 푸는 곳은 이곳이 최고(사실 누가 야구 구경하고 집에 돌아가서 내일 출근할 생각하지 외박할 생각을 할까?).
**역(えき)**-전차구간이 있다면 많은 시민들이 지나가다가도 들릴 것이다.
**유원지(遊園地)**-시합이 시작되기 전까지 시간이 남았다면 유원지에서 즐거운 시간을 보내자(실제로 하루 운영하는데도 엄청나게 지출이 나가는 돔구장의 적자를 막기위하여 쥬니치같은 곳은 유원지를 돔구장안에서 매일 운영하는데 이정도는 해야 적자를 면한다고 한다).
**타워(タワー)**-멋진 동상을 세워 기념하자(하지만 이런 흉상(凶象)에다가 550억엔을 투자하긴 싫다!).

옥! 저런 흉상이 550억엔!?

티켓료는 3000엔이면 적당하다

## 3.티켓(チケット)

입장료의 가격으로 1000~6000엔까지 선택할 수 있다.

## 4.팬클럽(ファンクラブ)

팬클럽의 회원들을 모집한다.

❶회원모집광고(會員募集廣告)-팬클럽이 있다는 것을 알리는 수단으로 회원수를 적당히 모을 수 있다(투자금액:50~500만엔).

❷싸인회(サイン會)-유명선수의 싸인을 받으면 친구들에게 자랑할 수 있다(투자금액:100~1000만엔).

❸구장초대(球場招待)-팬 모드를 스텐드로 불러서 시합의 짜릿함을 즐기게 한다(투자금액:300~2000만엔).

❹소년야구교실(少年野球教室)-스타선수에게 야구교육을 받는다면 팬들은 대감격할 것이다(투자금액:500~3000만엔).

팬들이 많으면 응원도 뜨거워지겠지

이정도 상품이면 인기만점

## 5.상품들(グッズ)

❶개발(かいはつ)-상품을 개발하기 위하여 투자한다. 물론 좋은 상품을 낼려면 투자는 기본.

❷본다(見る)-개발한 상품들을 본다

## 정보

### 1.팀정보(チーム情報)

**승패표(勝敗表)**-몇경기 몇승 몇패의 전적을 보여준다.
**월별순위(月別順位)**-월별순위 그래프를 보여준다.
**대전성적(對戰成績)**-팀간의 전적을 보여준다.
**수지보고(收支報告)**-저번달의 수익을 계산.

성적을 보는 것도 중요하다

MVP 선

## 2.선수의 성적(選手の成績)

❶랭킹(ランキング)-패넌트 레이스가 진행되고 있을 때에 선수가 리그에서 어느 정도 순위에 들어있는가를 보여준다.

❷개인성적(個人成績)-개인이 내고 있는 성적을 보여준다.

❸역대타이틀(歴代タイトル)-작년 리그에서 우수한 성적으로 상을 받은 선수를 보여준다

## 3.스케쥴(スケジュル)

페넌트 레이스일 때 어느팀과 언제 싸우는 가의 일정을 보여준다

팀의 운영상태를 보여준다

## 4.팀이 걸어온길(チームの歩み)

1.순위-

페넌트 성적과 일본 국내에서의 성적.

2.경영의 걸어온길(經營の歩み)-

관객수와 총자산의 변화를 그래프로 표시.

투수와 타격진은 훈련이 틀리니 주위하도록 하자. 훈련의 종류는 2월에서 3월까지는 스프링 캠프기간이고 그 외에는 다 연습으로 분류된다. 스프링 캠프 때는 연습에서는 할 수 없는 감독과 코치들의 특별훈련이나 캠프장소를 어디로 하느냐에 따라 그 기후에 맞는 특별훈련을 받을 수 있다.

※캠프때는 장점을 늘린다와 약점을 없앤다가 없어지고 대신 감독과 코치의 특별훈련명령이 추가된다.

캠프에서는 특별훈련이 있다

투수들의 상태는 반드시 체크!!

## 훈련또는 캠프(れんしゅうORキャンプ)

※스프링캠프-
적당히(ほどほど)
굳세게(しっかり)
철저하게(とことん)

※보통훈련중-
쉬면서(お疲れない程度)
적당히(ほどほど)
굳세게(しっかり)

※캠프 때는 보통훈련중일때 체력조절이 가능한 '쉬면서 기 없으므로 체력소모가 극심하다. 능력을 많이 올릴 수 있는 기회이지만 체력조절을 안이하게 하다보면 금방 부상을 입으니 주의하자.

### 투수의 훈련

**밸런스 좋게(バランス良く)**-모든 능력치의 밸런스가 맞게 올라가게 끔 훈련하는 것이다.

**변화구 중시(變化球重視)**-변화구의 꿇어지는 맛을 연습한다.

**제구력 중시(制球力重視)**-제구력을 강화한다. 역시 제구력이 좋아야 원하는 대로 공이 들어갈 것이니 가장 중요한 훈련중의 하나이다.

**파워 중시(パワ-重視)**-어깨를 훈련시켜 위력(威力)을 높인다.

**기초력 중시(基礎力重視)**-어떤 운동이든지 체력이 안받쳐주면 제대로 훈련을 소화해내는 것이 불가능하다. 스테미너를 올려주는 가장 기본적인 훈련. 제일 중요하다.

**투구연구 중심(投球研究中心)**-투구폼을 연구하여 자신의 약점을 개량하는 훈련이다. 그렇게 중요하진 않지만 어느정도 능력이 되었을 때 실시하면 좋은 결과를 얻을 수 있다.

**약점을 없앤다(弱點をなくす)**-현재 가장 약한 부분을 중점적으로 고치는 훈련이다.

**장점을 늘린다(長所をのばす)**-잘하는 곳을 더욱 개량하여 완벽하게 자신의 것으로 소화시킨다.

**조정(調整)**-중요한 시합전에 몸이 안좋으면 그 시합을 망치는 것을 방지하기 위해 몸의 컨디션을 올려주는 훈련을 중점적으로 한다.

**ZZ(休養)**-체력을 회복시키기 위하여 완전 휴식.

### 포수(捕手)

**외야수(外野手)의 훈련 - 밸런스 좋게(バランス良く)**-모든 능력치의 밸런스가
게 올라가게끔 훈련하는 것이다.

**타격 중심(打擊中心)**-타격을 중심으로 단련시킴.

**수비 중심(守備中心)**-수비를 중심으로 단련시킨다. 포수는 투수리드 능력을 향상시킨다.

**번트주루 중심(バント走壘中心)**-번트나 주루기술의 향상을 중심으로 훈련.

**파워 중시(パワ-重視)**-장타력(長打力)의 육성이나 어깨의 육성중심 훈련.

**기초력 중심(基礎力 中心)**-체력을 중점적으로 훈련한다.

**약점을 없앤다(弱點をなくす)**-현재 가장 약한 부분을 중점적으로 고치는 훈련이다.

**장점을 늘린다(長所をのばす)**-잘하는 곳을 더욱 개량하여 완벽하게 자신의 것으로 소화시킨다.

**ZZ(休養)**-체력을 회복시키기 위하여 완전 휴식.

## 시합 모드

### 시합전의 엔트리

**시합개시(試合開始)**-시작하기 전 3가지의 선택은 결과를 본다(結果を見る)와 **감독에게 맡긴다(監督にまかせる).** 마지막으로 자신이 직접 지시한다(口出しをする)등이다. 결과를 본다를 하면 그냥 지나가고 감독에게 맡긴다는 시합을 볼 수 있고 감독이 알아서 한다. 마지막 직접 지시는 상황에 맞추어서 자신이 냉정한 판단으로 지시할 수가 있다.

**타순변경(打順變更)**-타격이 돌아오는 차례를 변경한다.

**수비변경(守備變更)**수비위치를 변경한다.

**선수교대(選手文代)**-선수를 벤치멤버와 교대한다. 몸상태가 안좋으면 교대하자.

**보너스(オ-ナ賞)**-1000만엔~ 1억엔까지 줄 수 있다. 선수들에게 보너스를 줌으로 사기(士氣)를 높일 수 있다. 중요한 시합에서는 꼭 선수들의 힘을 북돋아 주자

### 시합 때의 지시

컨디션을 보고 선수들 기용을 신중히 하자

## 투수일 경우

**선수교대(選手交代)**-선수를 교대한다.

**달아나면 안된다(逃げちゃだめだ)**-상황은 투아웃. 만루의 상황이거나 상대편에게 점수를 주어서는 안되는 상황에서 전세를 뒤집고 싶을 때 사용하자.

**적극적으로 가라(積極的にいけ)**-원스트라이크 쓰리볼의 상황에서 투수가 포볼을 주어서는 나쁜 상황일 때 이 명령을 사용해 보자.

**선수에게 맡긴다(選手に任せる)**-극히 애매한 상황일 때 이 명령을 선택하고 화장실에 갔다와보면 알 수 있을 것이다.

**확실히 가라(確實にいけ)**-신중하게 공격할 때 이 명령을 쓰자.

큰 모션... 던졌습니다.!

졌습니다

호시노감독 열받았군요

묘기를 보여드리죠

괜찮다. 우리에겐 미래가 있다

으악.!! 열받어

불타는 상황. 승부다 만루

이겼다. 또 이겼다

초롱초롱한 눈방울은 여인들을 울린다.?!

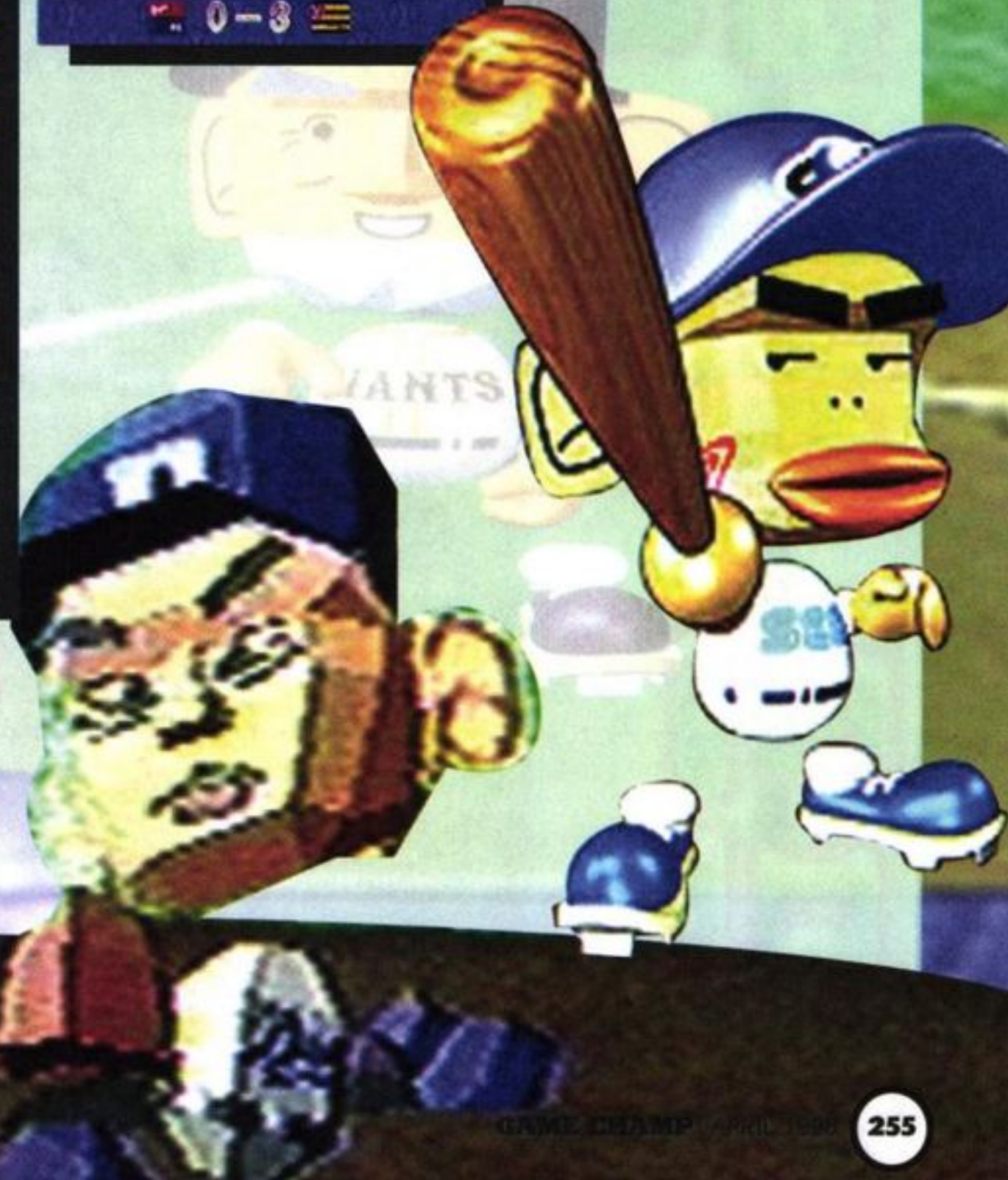
## 타자일 경우

**선수교대(選手交代)**-선수를 교대한다.

**절대로 물리쳐라(ぜったい倒せ)**-점수가 뒤지고 있는 상황에서 역전의 찬스를 노릴 때 이 명령을 사용하자.

**공격적으로 가라(攻撃的にいけ)**-1루에 선수가 나가 있을 때에 이 명령을 쓰면 2루로 도루하기도 하는 등 적극적으로 공격하기 시작한다.

**선수에게 맡긴다(選手に任せる)**-극히 애매할 상황일 때 이 명령을 선택하고 심호흡을 하자. 그리고 모니터를 보면 인생의 무상함을 깨닫는다.

**중요하게 가라(大切にいこう)**-진루가 나가있는 상황에서 제일 잘 쓰이는 명령이다. 가끔은 희생번트를 내서 점수를 무조건 얻으려고 할 때도 있다.

# 일본 각 프로야구팀 정보

이 게임에서 여러분은 일본에서 현존하는 12개구단중 한팀을 골라 그 구단을 최정상으로 끌어올려야 한다. 물론 데이터는 최신 버전이므로 금년에 물갈이(?)를 끝내고 남은 선수들로 짜여져 있다. 문제는 단 하나. 경영에 중요한 모든 시설들이 안갖추어져 있다는 것이다. 이제부터 게임에 들어가기전 여러분이 이끌 12개구단을 소개하겠다.

## 센트럴 리그

### 쥬니치 드래곤즈(中日ドラゴンズ)

투수진(投手):★★★ 타격진(打擊):★★★ 수뇌진(首腦):★★★

선발투수인 야마모토(山本)와 이마나까(今中) 둘이서 갈길 바쁘게 이끌어야 할 정도로 투수진은 그렇게 능력적인 인물은 없다. 게임용 데이터이어서 그런지 오치아이(落合)의 중간계투 능력은 거의 바닥권. 중요한 것은 역시 선동열(宣銅烈)의 데이터가 작년에 올린 성적을 반영하여 데이터가 수정되어서 능력치가 체력면을 빼곤 거의 무적권에 있다는 점. 타격은 역시 물갈이의 여파가 심해서 고메즈와 한국의 특급 대도(大盜)인 이종범이 제 위력을 발휘해주고 다쯔나미(立浪)는 수비력만이 뛰어나므로 훈련을 통하여 장타력을 길러줘야 한다. 야마자키(山崎)는 나이때문에 그런지 모든 면에서 이상할 정도로 능력이 낮다. 다이호(大豊)나 로즈 등의 특급 타자들이 이적되어서 역시 타력쪽에서는 이종범에게 기대를 걸어야 할 듯. 11년간 쥬니치는 도루가 30개를 넘는 선수가 없을 정도로 느림보팀이니만큼 이종범의 스피디한 야구의 진가를 기대해보자. 선동열과 이종범을 통해서 잘 알려진 호시노(星野)감독이 이끄는 팀이어서 우리에게 더욱 친숙하게 느껴지는 팀이다.

### 요미우리 자이언츠(讀賣ジャイアンツ)

투수진:★★★★ 타격진:★★★☆ 수뇌진:★★★☆

투수진의 능력은 단연 독보적. 선발진의 사이토우(齋藤)와 외국용병 갈베스(ガルベス)는 옛부터 수호신격인 존재. 그리고 또 다른 용병 힐만(ヒルマン)의 능력도 다른 타자에게 안타를 허용시키지 않는다. 그리고 한국의 젊은 용(龍)인 조성민(趙成珉)의 구원능력은 자이언츠를 한층 명문팀의 면모가 보일 수 있게 할 것이다. 타격진으로는 기요하라(清原)가 건재하고 마쓰이(松井)의 홈런포도 건재하여 공, 수(攻守)양면에서 최고급이다.

### 한신 타이거즈(阪神タイガース)

투수진:★★★ 타격진:★★☆ 수뇌진:★★

투수의 전체적인 능력권은 상위급. 선발에서 구원투수까지 능력치는 평균이상이다. 타이거즈는 옛부터 특급 타자의 부재(不在)가 아쉬운 팀이었는데 다이호(大豊)와 외국용병 최고참격인 파우엘(パウエル)의 등장으로 다행히 타력면에서도 평균이상을 차지하게 되었다. 하지만 투수코치나 타자코치의 육성(育成)의 능력쪽은 다소 불안하므로 가급적이면 물갈이가 시급한 실정.

### 야쿠르트 스왈로스(ヤクルト スワローズ)

투수진:★★ 타격진:★★☆ 수뇌진:★★★★

팀이 평균적으로 보통인 팀. 모든 포지션에서 뛰어난 인재들을 각각 거느리고 있다. 투수진의 능력은 선발인 이시이(石井)의 능력이 돋보이지만 뛰어난 중간계투의 부재가 투수진의 흐름을 막는다. 포수인 후쿠다(古田)는 우리나라 OB의 진갑용과 같이 투수리드력은 최상급이지만 타력에선 최근에 와서 부진하다. 후쿠다의 능력이 예전기량을 발휘한다면 외국용병 호지(ホージー)를 앞세운 공격라인이 더욱 매서워질 것이다. 그리고 감독인 노무라(野村)감독은 현역 최고참 감독으로 전포지션을 능력껏 지도할 수 있다.

### 요코하마 베이스타즈(ベイスターズ)

투수진:★★★ 타격진:★★☆ 수뇌진:★★☆

금년이 거의 최절정기인 팀. 능력쪽에선 평균이상의 팀이다. 투수진에는 작년에 선동열을 누르고 세이브 포인트 수상자에 오른 사사키가 있어서 이번에도 둘의 뜨거운 싸움이 시작된다. 타격쪽으론 평균적으로 능력이상의 역할을 할 것이다.

### 히로시마 카프(東洋カープ)

투수진:★★☆ 타격진:★★★ 수뇌진:★★

선수들의 성실한 플레이로 계속 상승세를 타는 팀이 카프이다. 능력있는 투수로는 오오노(大野)정도. 중간계투가 많을 정도로 선발진의 약체가 심하고 후반에 부상정도가 심하다. 공격진은 내야(內野)쪽에는 역시 슈퍼스타로서 절정의 기량을 발휘중인 에도(江藤)와 노무라(野村) 외야(外野)쪽으론 마에다(前田)와 카네모토(金本)가 있어 공수쪽으로 상당히 강력하다. 다만 수뇌진은 보통 수준이다(경영게임이므로 돈만있다면 호시노 감독도 영입이 가능하다).

## 퍼시픽 리그

### 세이부 라이온즈(西武 ライオンズ)

투수진:★★★☆ 타격진:★★☆ 수뇌진:★★☆

투수진의 능력치는 전체적인 능력으로는 모두 최상급이다. 특별하게 소개할 선수는 없을 정도이며 오히려 누굴 선발로 내보낼지 행복한 고민에 빠질 정도이다. 그리고 옛부터 자랑해오던 경이적인 기동력 야구는 아직도 가동중이다. 슈퍼용병 마르티네스(マルティネス)가 부동의 능력을 갖고 있다. 참고로 세이부 라이온즈의 국내 스카우터의 능력은 야구는 잘 알지못하고 사생활은 불가사의하며 선조(先祖)가 드라큘라이다(그의 정체는 혹시 알카드!!).

### 오릭스 블루웨이브(オリックス ブルウェーブ)

투수진:★★★ 타격진:★★★ 수뇌진:★★★☆

이 팀은 일본 최고의 슈퍼스타인 이치로(イチロー)를 보유하고 있는 팀으로 유명하다. 이치로와 같이 팀을 정상으로 끌어올리는데 최고의 공헌을 하였던 외국용병 닐의 부재로 인하여 타격진은 이치로와 다구치(田口), 후지이(藤井) 정도의 강타자만이 있다. 새로 영입한 외국용병들은 능력면으론 아직 미지수. 투수진은 역시 90킬로를 넘나드는 슬로커브의 명수 호시노(星野)와 외국용병 투수인 블레자(ブレーザー) 등의 투수진도 상당히 강력하다.

### 긴데쯔 버팔로즈(バファローズ)

투수진:★★☆ 타격진:★★★ 수뇌진:★★☆

투수진은 아카호리(赤堀)와 사노(佐野)의 더블스토퍼가 승리의 관건. 공격진은 외국용병에게 거의 모든 것을 맡긴다. 선동열과 올스타전 진출을 놓고 겨루었던 로즈(ローズ)와 96시즌부터 등장했던 용병 클라크(クラーク)의 타력이 승부의 관건이다.

### 니혼햄 파이터즈(日本ハムファイターズ)

투수진:★★★☆ 타격진:★★★ 수뇌진★★☆

옛부터 투수진이 강력하게 받추어주는 팀이 니혼햄이다. 니시자키(西崎)와 최고의 용병투수로 인정받는 그로스(グロース)의 선발능력과 최고의 중간계투인 시마자키(島崎)가 있어서 투수진은 최상급이다. 타격진은 96시즌부터 이적(移籍)하여 아직도 굳건히 현역생활중인 노장(老將) 기요하라(清原)가 있으며 공수(攻守)양면에서 팔방미인인 다나카(田中), 그리고 최강의 타력을 자랑하는 용병 윌슨(ウィルソン)이 니혼햄의 모든 것이다.

### 후쿠오카 호크스(福岡ホークス)

투수진:★★ 타격진:★★★ 수뇌진:★★★☆

타격진은 이적에서 온 아키야마(　)와 외국용병 로페스(ロペス)가 있어서 안도할 수 있는 팀. 이 팀은 옛날 외다리 타법으로 전설적인 이름을 남긴 왕정치(王貞治)가 감독을 맡고 있기 때문인지 타력쪽의 지도력은 최상이므로 훈련에 따라서 최상급의 팀이 될 수도 있다.

### 지바 마린즈(千葉 マリンズ)

투수진:★★☆ 타격진:★★☆ 수뇌진:★★

신인선수들을 예전부터 키워오고 있으므로 앞으로 커나갈 팀이다. 메이저리그로 떠난 이라부 덕에 옛날에는 투수력이 1, 2위를 다툴정도였지만 지금은 약간 주춤거리는 실정이다.

## 게임의 핵심 체크

### 신인 드래프트

11월 한달간 열리는 가장 중요한 행사가 신인 드래프트이다. 특급 신인 한명만 있어도 팀은 10년간 취약한 부분을 보충할 수가 있다. 신인들은 11월 전까지 국내스카우터에게 키워드를 알려주면 그것에 맞는 선수를 뽑아다 준다. 그럼 그 선수의 전체적인 평가(評價)가 옆에 나오는데 S급의 선수를 뽑는다면 그것은 볼장 다본 것이다. 물론 B급이나 C급이라도 훈련으로 충족시킬 수 있으니 드래프트 전에 자신의 취약한 부분을 메꿀 선수를 뽑자. 드래프트에서 자신이 직접 찾은 선수중 한명은 단독으로 지명할 수가 있어서 1명은 반드시 건질 수 있다고 보면 된다. 그 다음부터의 우수한 선수들은 아마 다른 구단들도 복수(複數)로 지명할 것이다. 그 때는 올해 순위가 낮았던 팀이 우선 지명권을 가지므로 차라리 안몰릴 것같은 선수에게 붙어서 한명이라도 제대로 된 선수를 뽑자. 드래프트에서 선수들을 뽑으면 그 선수와 계약금(契約金)과 연봉(年俸)을 책정할 수 있다. 물론 알아서 하겠지만 선수가 제시한 가격을 두 번 거절하면 자동적으로 입단이 취소된다. 돈을 아낄 생각하지말고 계약금쪽은 많이 주더라도 연봉쪽을 낮추면 문제 없을 것이다.

드래프트 회의

발군의 신인을 뽑아라!

### 연봉 책정

성적이 나쁘면 맨아래를, 좋으면 화끈하게 맨위를

으악! 선동열의 연봉이 2억8000엔... 경영난이다!

세일즈맨 출현. 환상의 운동기구를 10억엔에...

비서는 언제나 신난다

12월은 그동안 수고한 선수들과 연봉을 협상하는 달이다. 처음에 팀의 성적을 반영하여 돈을 올려줘야하는 선수가 있고 내려야 하는 선수가 있다. 컴퓨터가 우선은 알아서 책정을 해주는데 너무 후하게 책정하는 경우가 다반사니 조금이라도 아낄려면 살짝 낮추던지 하자. 하지만 너무 낮추면 불만자가(不滿者)가 나오는데 그와 다시 협상하여 또 실패하면 개인협상(個人相談)으로 간다. 그때도 실패하면 자동으로 팀에서 나가버리니 필요한 선수일 경우는 돈을 아끼지말자. 선수들의 연봉과 스텝들의 연봉은 매

달 2월에서 10월까지 다달이 분할되서 나간다. 그러니 돈이 한 번에 다 나갈일은 없지만 게임을 하면서 8월부터는 사실적으로 돈을 조금씩 모아놓아야 안심이 될 것이다.

## 게임의 힌트

### 팀의 선택

처음 고르는 팀을 신중히 고르자. 위의 데이터는 필자가 알고있는 지식도 조금 들어갔지만 개인적으로 좋아하는 팀만을 많이 설명하였고 다른 팀들은 자신있게 설명하기가 어렵다. 하지만 여러분이 한다면 아마 쥬니치를 많이 하지 않을까 생각된다. 필자도 쥬니치로 공략을 했는데 역시 선동열과 이종범 때문이다. 신기하게도 이종범이 스프링 캠프에 합류하기 직전의 데이터를 세가쪽에서 입수하여 게임에 반영한 듯하다. 하여튼 게임팬의 한사람으로 이종범같은 선수를 키울 수 있다는 것도 참 기쁘다.

### 재정 관리가 중요

경영난에 부딪치지 않게 주의하자. 경영난은 쉽게 오지는 않는다. 이 게임은 리그에서 1위를 하건 몇 등을 하건 수익은 오지 않는다. 다만 순위가 높을 경우에는 단 하나의 고수익원인 텔레비전 방영료가 있다. 팀이 1~3위 안에 들면 한 게임당 1000만엔의 수익을 올려주는 고시청률의 방송국과 계약을 맺을 수 있다. 그리고 팀이 계속 승승장구할수록 보너스로 얼마가 더 붙기도 한다. 이 수익이 한달 평균 1억이 넘는다(고시청률의 방송국사와 계약할 경우). 그러면 이 수익금과 만약 상품들을 개발한 것을 같이 판다면 쉽게 매달 지급되는 스탭과 선수들의 연봉 분할료를 메꿀 수 있다. 역시 이익을 불려면 경기장 관람객들이 내고 가는 돈으로 한경기당 1억정도 모을수가 있으니(1만5000명의 소구장의 경우) 이런 돈을 빨리 모아서 중구장으로 확장하자.

### 매달 빠지는 금액을 체크!

선수들의 연봉은 매달 2월부터 10월까지 분할이 되서 지급된다. 이런 돈이 초기에는 매달 2억엔 정도씩 부담이다. 하지만 몇 년이 지나면 실력자도 나올 것이고 이 연봉이 계속 불어날 것이다. 이런 경우에 무리하게 사업을 확장하려고 하다보면 금방 파산이다. 보통 비서가 있는 화면에서 L, R버튼을 눌러보면 매달 빠지는 돈의 액수를 알 수 있다. 지금 보유하고 있는 돈과 매달 빠지는 돈을 잘 계산하여 소유금이 제로가 되지 않게 주의하자.

### 캠프시즌을 적극 활용하자!

초반에는 아무리 노력해도 선수들의 능력치가 거의 올라가는 낌새도 안 보이니 답답할 것이다. 훈련방법은 물론 "철저히"나 "굳세게 "같은 명령을 쓴다면 능력이 올라가겠지만 체력이 약한 사람은 한 번만 그런 훈련을 하여도 픽픽 쓰러진다. 그런 때는 계속 쉬게해주어야 하니 곤란하다. 역시 기초체력으로 많이 체력을 올려줘야 하는데 기초체력은 캠프장소를 선택할 때에 아리조나(アリゾナ)를 선택하면 특별훈련으로 아리조나의 태양에서 기초훈련을 닦는다는 특별훈련이 추가될 것이다. 그것으로 체력이 약한 사람을 적극 키워주자.

### 선발투수의 귀중함을 생각하자!

팀내에서 가장 중요한 선발진은 체력이 우수해야 버틸 수가 있다. 그러나 한 선수를 연속 경기에 출전시키기에는 체력소모가 심하다. 이때는 다른 선수가 활약해주어야 하는데 그 선수가 만약 컨디션이 슬럼프에 빠지거나 체력이 모자란다면 거의 이기기가 힘들다. 이 게임은 한주라도 연습상태를 게을리 체크해 주면 정말로 피말리는 게임이다. 투수들은 한게임만 뛰어도 체력이 거의 바닥을 맴도니 이런 때는 훈련을 통해 체력회복으로 완전히 해결해줘야 한다. 매주마다 연습모드에서 투수를 체크하면서 체력이 좋을 때 기용할 것을 검토하며 훈련을 시켜주자.

트레이드 하자고.?

방송국(テレビ)과 계약을 잘해야 적자를 면한다

MF시대라 연봉을 대폭 낮추고 싶지만 게임관 관계가 없으니

좋은 말로 바캉스, 안좋은 말로 지옥

투수들의 능력을 감안하여 잘 쉬게해 주자

신인선수발견. 앗호, A급이다!

### 신인들을 적극 육성하자!

쥬니치의 경우 공격진의 핵심들은 모두 30을 넘긴지 오래다. 게임에서 나이가 30을 넘으면 조금씩 능력치가 감소하기 시작한다. 이럴때는 정말로 새로운 신인의 필요성을 느끼게 된다. 드래프트만이 아니더라도 트레이드나 급할 때는 외국용병을 통해서 발굴의 신인을 발견할 때까지만 임시 기용하는 것도 방법중의 하나이다. 또 이 게임은 오리지널 선수를 만들 수가 있는데 게임이 2년째 이후부터는 2월마다 신인 선수발견(新人選手發見)이란 화면에서 사용할 수 있다. 선수를 만들어두었다면 잘 키워서 자신만의 선수가 얼마나 활약하는지 기대하는 것도 재미있을 것이다.

### 돈을 잘써야 좋은 팀이 된다?

가끔 스폰서가 후원금을 지원할 때가 있다

초기에 할 일은 우선은 여러분이 성적을 내기에 맞는 환경을 만들어 주는 일이다. 조금밖에 없는 돈이지만 우선은 잔디밭을 깔아주고 간단한 훈련기구를 사들이자. 근력에 도움이 되는 철아령이나 피칭머신같은 것은 반드시 필요한 것들이다. 3년정도는 되어야 중구장을 설치하고도 돈에 여유가 있을 것이니 너무 무리해서 돈을 쓰지말고 자신이 필요할 때만 쓰자. gC

함승태(하이텔 ID : HSTHST)

클럽 육성게임을 좋아하시는 분들이 좋아하실 타입이 또 등장했다. 캐릭터들이 귀엽게 나와서 어린아이들이나 경영이라는 개념으로 인하여 성인분들까지 골고루 즐길 수 있는 게임이다. 다만 야구라는 점에서 135경기를 전부 소화해야 하기 때문에 1년을 보내기도 시간이 많이 걸린다는 점이다. 그리고 초반부에 경영하는데 자금의 부족으로 상당히 많은 곤란을 겪을 것이다. 이 공략을 참고하여 많은 분들이 즐겁게 플레이했으면 하는 바램이다.

마벨 대 스파에서 한 번 더 짬뽕해 탄생한 대전 게임

# 마벨 VS 캡콤
## CLASH OF SUPER HEROES

짬뽕 대전 게임의 양대 산맥을 꼽으라면 단연 킹오파와 마벨 VS 시리즈를 꼽는다. 이런 대전게임에서는 얼마나 밸런스를 잘 맞추느냐에 따라 게임의 흥망이 결정된다.

이번 캡콤의 신작 「마벨 VS 캡콤」캐릭터들은 특별히 강한 캐릭터도 매우 약한 캐릭터도 존재하지 않는다. 단지 게이머의 취향이 어떠한가에 따라서 선택 캐릭터가 달라질 뿐이다.

ARCADE
■제작사:캡콤
■장르:격투 액션
■발매일:발매중

| | |
|---|---|
| 그래픽 | ★★ |
| 조작감 | ★★★ |
| 스토리 | ★ |
| 연출 | ★★★ |
| 사운드 | ★★★ |

## 시스템

### 배리어블 어택

강P+강K을 동시에 누르면 후방에서 대기하고 있던 캐릭터가 화면 안으로 뛰어 들어오면서 공격을 하며 이때까지 싸우고 있던 캐릭터와 교대를 한다. 뛰어 들어오는 스피드는 빠르며 공격수단으로 사용할 수 있지만 상대가 가드하면 하이퍼 콤보와 연계기를 맞을 수 있을 정도로 딜레이가 크니 주의가 필요하다.

막히면 죽음

### 배리어블 카운터

상대의 공격을 가드한 후 ← ↙↓+강P+강P로 파트너가 나타나서 필살기로 공격하고 서로 교대한다. 게이지를 하나 소비하지만 배리어블 어택과는 다르게 파트너가 등장할 때에 약간의 무적시간이 존재하기 때문에 보다 안전하게 교대할 수 있다.

게이지를 하나 소비하며 교대

### 배리어블 컴비네이션

↓↙→+강P+강K으로 파트너와 함께 하이퍼 콤보를 사용하는 협력기. 게이지를 2개 소비하지만 위력적이라 안전하게 교대할 수 있다.

정신없는 배리어블 컴비네이션

### 배리어블 크로스

↓↙←+강P+강K으로 발동하며 발동 후에는 2명의 캐릭터로 상대를 공격하면서 하이퍼 콤보 역시 사용할 수 있는 협력기. 그 위력은 대단해 가운데에 상대가 몰리면 거의 손을 쓸 수 없는 상태가 된다.

화살표로 표시되는 캐릭터 쪽으로 방어하자

### 스페셜 파트너

중P+중K으로 강력한 조력자인 스페셜 파트너를 부를 수 있다. 전작 「마벨 VS 스파」에서는 태그 파트너가 어시스트를 해 주었지만 이번에는 20인의 전문 협력 맨이 협조해 준다. 이 협력 맨들은 장풍을 쏘거나 돌진계 기술로 상대를 향해 들어가거나, 가드불능 기능 기술로 보조해 준다. 일부 스페셜 파트너의 기술 중엔 히트중 플레이어의 하이퍼 콤보가 들어가는 것도 있다.

썰렁한 협력 맨들도 간혹 있다

① 초전사 (로스트 월드)

●사용회수 : x4 초전사의 주위를 방어하는 옵션과 같이 공격

② 루&아카비 (루 스타즈, 챌리어트)

●사용회수 :x8 루 또는 아카비가 나타나서 3번의 화살공격을 하고 들어간다. 옵션도 재현되어 있다.

③ 아서 (마계촌)

●사용회수 : x8 마계촌의 주인공인 아서가 나타나서 3회 동안 창을 던진다.

④ 사키(퀴즈 일곱 색깔 DREAMS 무지개 마을의 기적)

●사용회수 : x7 레이저를 쏜 후 윙크하고 사라진다.

⑤ 론푸 (스트라이더 비룡)

●사용회수 : x9 우아한 날라 차기를 사용

⑥ 데비로트공주 & 지옥대사 & Dr.슈타인(사이버 보츠)

●사용회수 : x5 플레이어가 있는 자리에서 나타나 자폭한다. 가까이 있을 때에만 판정이 있다.

⑦ 아니타 (뱀파이어 헌터)

●사용회수 : x5 관, 그림 등을 이끌고 나와 집어던지고 들어간다.

⑧ 마법사 퓨어 & 도라네코 파 (퀴즈 캠퍼 월드2)

●사용회수 : x5 주사위 공격. 떨어질 때만 판정이 있다.

⑨ 미셀 하트(아레스의 날개)

●사용회수 : x6 3방향 빔을 쏘고 사라진다.

⑩ 마이티 쇼 (마블 코믹스)

●사용회수 : x7 타점이 높은 뇌격공격을 한다.

⑪ 싸이클롭스(X-MEN)

●사용회수 : x7 싸이클롭스의 주무기 옵틱블러스트를 사용한다.

⑫ 마그니트(X-MEN)

●사용회수 : x7 끝까지 나가는 빔 공격.

⑬ 스톰(X-MEN 시리즈)

●사용회수 : x6 공격거리가 짧은 스톰공격을 사용.

⑭ 쥬비리(마블 코믹스)

●사용회수 : x8 5개의 빛 덩어리를 던지고 들어간다.

⑮ 로그(X-MEN VS SF)

●사용회수 : x6 40도 하단으로 나타났다가 45도 상방향으로 사라짐. 돌진계(?)공격.

⑯ 사이록(X-MEN 시리즈)

●사용회수 : x5 뇌격 돌진계공격

⑰ 지거노트(X-MEN 시리즈)

●사용회수 : x3 역시 돌진계공격. 다단히트.

⑱ 아이스맨(X-MEN)

●사용회수 : x4 다량의 얼음 덩어리를 떨어뜨린다. 그러나 끝에 있으면 안 맞음.

⑲ 코렉서스(X-MEN)

●사용회수 : x5 돌진계공격.

⑳ US에이전트 (MSH VS SF)

●사용회수 : x5 역시 돌진계.

## 체인 콤보

버튼을 일정순서 (약⇨강, P⇨K)로 누르면 알아서 연속기가 되는 시스템. 캐릭터에 따라서는 체인 콤보에서 필살기와 에어리얼 개시기로 연계할 수 있다.

## 에어리얼 콤보

각 캐릭터 고유의 띄우기 기술을 맞추면 상대를 높이 띄울 수 있다. 그 후 레버를 위로 툭 치면 자동적으로 따라가며 이 상태에서 공중 체인 콤보가 들어간다.

## 어드밴싱 가드

펀치 버튼 3개를 방어할 때 동시에 누르면 가드 시에 한해서 어드밴싱 가드가 이루어진다. 상대의 체인공격 중에 자주 사용되지만 너무 많이 밀리기 때문에 「스파3」의 블로킹처럼 반격기를 사용하기는 힘들다.

## 캐릭터 공략

# 모리건

빠르고 제어가 힘든 대쉬가 특징인 모리건.

저공 대쉬인 공중체인(주로 2단)으로 상대의 하단 가드를 무너뜨리고, 하단 체인으로 상단 가드를 노리는 공격을 사용하여 혼란스럽고 화려한 공격을 주무기로 삼자.

↓강P는 에어리얼 개시기며 ↘강P는 하단 강P 공격이다. ↘강P후 이어지는 연속기가 없으니 ↓강P로 띄운 후 에어리얼 콤보를 사용하자.

공중 가드가 있는 이 게임에서는 세도우블레이드 보다는 ↓강P나 리치가 긴 강K가 좋다. 모리건은 3체인 콤보(약 ⇨ 중 ⇨ 강)로 잘 이어지므로 적극 활용하자.

| 띄우기공격 ↓강P | |
|---|---|
| 필 살 기 | |
| 소울피스트 ↓↘→P | 지상에서 사용하면 화면 끝까지 나가는 장풍류. 공중에서도 가능 |
| 세도우블레이드 →↓↘P | 대공 필살기. 중P 및 강P 블레이드는 다단 히트한다. |
| 벡터드레인 →↘↓↙←P | 잡기 회피가 안되기 때문에 쓸모 있는 기술이지만 실패 시에는 헛손질 모션이 나오기 때문에 주의. |
| 셀피어스(점프중) ↓강K | 공중에서 꼬리(?)로 공격하며 수직으로 하강한다. |
| 배니어 대쉬 (공중에서)<br>전방 대쉬 P 세개<br>하방 대쉬 ↓ P 세개<br>상방 대쉬 ↑ P 세개 | 급강하 후 급상승 궤도를 그린다.<br>지상, 공중을 가리지 않고 상대를 뛰어넘는 형태의 궤도를 그린다.<br>상방 대쉬 후 셀피어스를 사용해 볼 것. |

벡터드레인. 다크스토커즈판 스크류드라이버

배니어대쉬. 현란한 움직임은 승리의 지름길

| 하이퍼 콤보 | |
|---|---|
| 소울이레이저 ↓↘→P 두개 | 버튼 연타로 히트수 및 위력 증가. 준비동작이 커 연계기로 이어지지 않는다. |
| 실루엣블레이드 →↓↘P 두개 | 지면에서 리리스를 소환해 세 차례 블레이드로 상대를 연속 히트시킨다. 하단 약K ⇨ 하단 중K ⇨ 실루엣이 이어진다. |
| 다크니스일루전 ↓↘→K 두개 | 상대를 향해 돌진한다. 히트하면 분신이 나타나서 상대를 좌 우에서 난타한다. 공중에서도 가능 |

소울이레이저. 막을 수밖에 없는 하이퍼 콤보

실루엣블레이드. 유일하게 리리스를 볼 수 있는 기술

| 에어리얼 콤보 |
| --- |
| 약P⇨약K⇨중P⇨중K⇨섀도우블레이드 |
| **추천 연속기** |
| ↓약K ⇨↓중K ⇨↓강K ⇨ 소울피스트 (소울피스트는 견제용) |
| ↓약P ⇨↓중P ⇨↓강P ⇨ 에어리얼 콤보 |
| ↓약P ⇨↓중P ⇨실루엣 블레이드 |

기본은 30히트

# 메가맨

앞 뒤 이동속력이 같으면서 빠른 편으로 강P로 견제하며 원거리 전으로 이끄는 것이 포인트. 통상기 중에서 계속 강P를 누르고 있으면 몸이 빛나면서 차지쇼트가 되며, 누르고 있는 시간에 비례하여 위력이 증가한다. 그러나 차지쇼트 중에는 어드밴싱 가드를 할 수 없고, 동료의 협조도 얻을 수 없다.

연계기로는 하단 체인인 하단 약K ⇨ 하단 중K ⇨ 하단 강K 후에 차지쇼트로 이어진다. 그리고 약K, 하단 약K에서 중K, 강K로 연결된다.

| 띄우기공격 강K | |
| --- | --- |
| **필살기** | |
| 록맨어퍼 →↓↘P | 무적시간이 없어 서로 공격했을 때 질 경우가 허다하다. 그냥 중P를 사용하자. |
| 록맨버스터 강P(누른 다음 발사하면 차지 쇼트) | 누르고 있다가 몸이 반짝반짝할 때 버튼을 떼면 쇼가 발사된다. 시간이 지남에 따라 위력이 비약적으로 증가한다. |
| 아이템공격 ↓↘→P | 아이템 체인지(↓↙←K)로 얻은 아이템을 발사한다. |

록맨버스터. 세끼손가락에 무리를 주게되는 기술

아이템공격. 이건 어디까지나 게임이기에 가능하다

| 아이템 체인지 | |
| --- | --- |
| ↓↙←K | 강, 중, 약에 따라 변화 |
| ↓↙←강K | 리프실드. 입력과 동시에 실드를 모아서 공격을 받지 않으면 록맨의 주위를 돌면서 1회 한정으로 방어한다. 또 ↓↘→P로 방출하며 맞으면 다단 히트한다. |
| ↓↙←중K | 토네이도 볼트. 처음부터 장비하고 있는 토네이도 볼트 약은 눈앞에, 강은 화면 중앙에 스크류를 만든다. |
| ↓↙←약K | 록 볼. 입력과 동시에 볼을 떨어 놓은 다음 하단 약K, 중 K로 볼을 차면 화면 끝에서 3회 바운드 한 후 사라진다. |

아이템 공급기는 어디서 많이 봤는데…

| 하이퍼 콤보 | |
| --- | --- |
| 하이퍼 록맨 ↓↘→P 두개 | 거대화한 하이퍼 록맨이 되어 레이저를 방출한다. |
| 러시드릴 ↓↘→K 두개 | 러시드릴 중에는 점프와 옆으로 이동할 수 있어 상대에게 드릴을 누르면서 대미지를 준다. 차지쇼트 중에서도 사용 가능. |
| 비트프레인 ↓↙←K 두개 | P는 옆으로 쇼트, K은 아래로 폭탄을 투하한다. |

하이퍼 록맨. 얕보지 마라. 록맨도 열 받으면 이렇게 커질 수 있다

러시드릴. 장난기 많은 기술. 슈팅게임인가???

| 에어리얼 콤보 |
| --- |
| 약P ⇨ 약K ⇨ 중P ⇨ 중K ⇨ 강P OR 강K |
| **추천 연속기** |
| 약K or ↓약K ⇨ 중K ⇨ 강K |
| ↓약K ⇨↓중K ⇨↓강K ⇨ 차지쇼트 ⇨ 러시드릴 |

# 캡틴 아메리카

몸집이 크고 실드가 있어서 통상공격이 강하며 2단 점프 가능하다.

통상기인 강P는 실드를 가지고 있을 경우 그 범위가 대단히 넓으며 판정이 우수하기 때문에 점프 시에는 강P로 제압한 후 하단 체인으로 연결하자.

차징버스터는 상대의 장풍공격을 없애며 접근하기 때문에 장풍을 없앤 후 강P로 공격하자. 하단 체인인 ↓약K ⇨ ↓중K ⇨ ↓강K는 손쉽게 들어가며, 강K후 파이널저스티스는 매우 근접해서 사용해야 들어간다.

| 띄우기공격 강K | |
| --- | --- |
| **필살기** | |
| 실드슬러시 ↓↘→P | 약P는 지면에 살짝 걸쳐서, 중P는 지상에 있는 상대의 몸통을 향해서, 강P는 공중 약 30도 각도로 던진다. |
| 스타즈 & 스트라입스 →↓↘P | 대공필살기. 판정이 좋고 공격 발생속도도 빠르다. |
| 차징스타 ↓↘→K | 앞으로 돌진하며 몸통으로 때우는 돌진계 기술. 실드가 있는 상태라면 장풍 등을 없애면서 전진한다. |

차징스타. 장풍도 없애면서 돌진한다

| 하이퍼 콤보 | | |
| --- | --- | --- |
| 파이널저스티스 | ↓↘→P 두개 | 강K에서 연계된다. 기술 발동 후 앞으로 돌진하며, 히트 후에는 난무 상태가 된다. |
| 하이퍼 차징스타 | ↓↘→K 두개 | 차징스타의 강화판. |
| 하이퍼 스타즈 & 스트라입스 | →↓↘PP | 필살기인 SS의 강화판. |

하이퍼 차징스타. 무서울 게 없다

완벽 대공기인 하이퍼 SS

| 에어리얼 콤보 |
| --- |
| 약P⇨약K⇨중P⇨중K⇨강P⇨강K |
| **연속기** |
| ↓약K⇨↓중P⇨↓중K⇨ 상단 강P |
| 강K (거의 밀착해서)⇨파이널저스티스 |

# 류

류, 켄, 고우키를 몽땅 류로 몰아넣어서「캡콤 VS 마블」에 3인이 출전.

류가 기본 베이스이기 때문에 어느 캐릭터든지 기본 통상기는 똑같다고 보면 된다. 류의 점프 강P는 공격판정이 좋고, 공중던지기도 가능하다. →중P는 쇄골깨기(하단가드불가) →중K은 질풍각. →중K은 ↓약K후 이어지지만, 미묘한 타이밍에 따라서 잡기 우선권이 달라지는 듯하다. 게이지를 채우기 위해서나 견제시에는 ↓약K ⇨ ↓중K ⇨ 캔슬파동권을 주로 사용하자.

띄우기공격 ↓강P (류, 켄, 고우키모드 모두 동일)

| 필 살 기 | | |
|---|---|---|
| 파동권 | ↓↘→P | 장풍계 공격의 딜레이는 3명이 모두 같다. |
| 승룡권 | →↓↘P | 대공기. |
| 용권질풍각 | ↓↙←K | 켄과는 달리 지면에서 약간 떠서 수직으로 공격한다. 공중에서도 가능. |

| 하이퍼 콤보 | | |
|---|---|---|
| 모드 체인지 | →↘↓↙←P | (약P로 류, 중P로 켄, 강P로 고우키) 처음 채택된 모드 체인지. 해당되는 버튼으로 각각 류, 켄, 고우키로 변신(!)한다. |
| 진공파동권 | ↓↘→P 두개 | 위력적인 장풍계 공격. 에너지 갉아 먹기용. 공중에서도 가능 |
| 진공용권질풍각 | ↓↙←K 두개 | 용권질풍각의 강화판. |
| 진 승룡권 | →↓↘P 두개 | 스파3의 그것. 그러나 가까이서 맞지 않는 한 첫 번째 히트 후 나머지 2방을 헛칠 경우가 태반. |

모드체인지, 공격판정은 전혀(!) 없다

| 에어리얼 콤보 |
|---|
| 약P⇨약K⇨중P⇨↑중K⇨공중 용권질풍각 |

| 연속기 |
|---|
| 중K⇨강K⇨진공용권질풍각 |
| ↓약K⇨↓중K⇨파동권 or 진승룡권 |
| ↓약P⇨↓강P⇨에어리얼 콤보 |

# 고우키 타입

참공파동권은 경직이 크고, 지상 슈퍼 점프 입력에서 연사가 되지 않는다. 그 대신 호파동권이 틈이 적어져 사용 빈도수가 높아졌다. 용권참공각 역시 류의 질풍각과 똑같아졌기 때문에 점프 후 사용하면 상대의 뒤통수를 칠 수도 있다.

하이 점프 후 연속 호파동권으로 게이지 채우거나 동료의 체력을 회복하자. 그리고 공인각으로 무사하게 착지.

| 필살기 | | |
|---|---|---|
| 호파동권 | ↓↘→P | 류의 파동권과 쓰임새가 같아졌다. 하이 점프 후 연속 호파동권으로 게 이지를 채우자. 공중에서도 가능. |
| 호승룡권 | →↓↘P | 대공기. 류와 성능이 똑같다. |
| 용권참공각 | ↓↙←K | 류의 질풍각과 성능이 비슷하며, 히트 후에는 다단으로 맞는다. |
| 아수라섬공 | →↓↘(←↓↙) + P나 K 세개 | 특수 이동기. →→대쉬보다는 이동능력이 크다. |
| 천마공인각 | ↓↘→K(공중에서) | 다단히트. 슈퍼 점프 후에 주로 사용된다. |

| 하이퍼 콤보 | | |
|---|---|---|
| 멸살호파동 | ↓↙←P 두개 | 파동권의 강화판. 그러나 모드 체인지와 커맨드가 겹치기 때문에 잘못하면 류나 켄으로 변신한다. |
| 멸살호승룡 | ↓↘→P 두개 | 호승룡권의 강화판. 3명중 위력과 판정이 가장 좋다. ↓약K ⇨ ↓ 중K ⇨ 멸살로 이어지는 국민연속기도 물론 가능. |
| 천마호참공 | ↓↘→P 두개 (공중에서) | 상대의 대공기를 예상하여 사용할 수 있지만 발동시간이 느린게 흠. 레이브시 약 ⇨ 중 체인 후 천마호참공이 안정적으로 들어간다. |
| 순옥살 | 약P, 약P, →, 약K, 강P | 게이지 3개를 사용하는 고우키 궁극의 기술. 약P에서 연속 히트한다. 하나씩 순서대로 입력하면 커맨드 완성. |

그래도 얼굴은 류이기에 정이 안간다

너는 이미 죽었다… 묵념…

| 에어리얼 콤보 |
|---|
| 약P⇨중P⇨천마호참공 or 천마공인각 |

| 추천 연속기 |
|---|
| ↓약K⇨↓중K or 중K or 중P⇨멸살호승룡 |
| ↓약K⇨강P⇨캔슬 멸살호파동 |
| ↓약K⇨↓강P⇨에어리얼 콤보 |
| 강P⇨멸살호파동. |

# 켄 타입

켄의 필살기 및 하이퍼 콤보는 모두 사정거리가 짧아서 대부분 인파이트 위주로 싸워야 한다. 점프 후 파동권은 대각선 아래로 나가기 때문에 점프 공격수단으로 좋다. →중K는 하단 가드 불가며 ↓강P로 공중에 띄울 수 있다. ↓약K ⇨ ↓강P후 에어 콤보를 사용하자.

| 하이퍼 콤보 | | |
|---|---|---|
| 승룡열파 | ↓↘→P 두개 | 승룡권의 강화판. 간단 연속기인 ↓약K ⇨ ↓중K ⇨ 승룡열파가 들 어간다. |
| 신룡권 | ↓↘→K 두개 | 횡방향으로 공격판정이 약하기 때문에 연속기가 되기에는 어렵다. |
| 질풍신뇌각 | ↓↙←K 두개 | 처음 한발까지는 무적이고 가드돼도 딜레이가 적다. 상대의 하이퍼 콤보 등을 무시하고 들어가기 때문에 일발 역전 기로 사용하자. |

| 필살기 | | |
|---|---|---|
| 파동권 | ↓↘→P | 끝까지 다 나가지 않아 히트보다도 견제가 어울리는 기술. |
| 승룡권 | →↓↘P | 하이 점프 후 켄만 공중승룡권 가능. |
| 용권질풍각 | ↓↙←K | 상승하면서 전진하며 약, 중, 강으로 각도 변화. 공중에서도 가능 |

| 에어리얼 콤보 |
|---|
| 약P⇨중K⇨파동권 |

| 추천 연속기 |
|---|
| ↓약K⇨↓강P⇨신룡권 |
| ↓약K⇨↓중K⇨승룡열파 |
| ↓약K⇨강P⇨파동권 |
| 강P⇨질풍신뇌각 |

신룡의 이름이 부끄럽지 않다

# 헐크

전작처럼 헐크는 슈퍼 아머 능력의 능력을 지니고 있어 연속공격이 아니라면 강P나 잡기로 반격이 보다 용이하다. 또는 ↓약K ⇨ ↓중K ⇨ 감마차지로 에너지를 줄이자.

헐크의 점프는 비행거리가 매우 짧고 스피드도 느려서 대치 상황 중에 사용하면 반격기에 잘 맞으므로 반드시 점프를 해야 할 상황이라면 대쉬 중에 점프를 사용하자. 대쉬 점프는 비거리 및 스피드가 빨라지며 대쉬 점프 약K ⇨중K의 공중체인도 가능하다. 지상에 착지한 후 ↓약K ⇨ ↓강P로 에어리얼 콤보를 만들 수 있지만 헐크의 공중체인이 빈약하기 때문에 ↓강P 후에는 감마 클러시를 사용하자.

| 띄우기공격 ↓강P | |
|---|---|
| **필살기** | |
| 감마토네이도 →↘↓↙←P | 커맨드 던지기. 슈퍼 아머 덕택에 많이 쓰이는 기술. |
| 감마슬램 ↓↘→P | 지면을 들어올리는 장풍계(?) 공격. 약P는 화면 중간까지, 강P는 화면 끝까지 나간다. |
| 감마차지 ←(저장)→K, 대공용 감마차지는 ↓(저장)↑K | 나가는 속도가 매우 빠르며 히트에는 방향을 한번 더 바꿀 수 있다. |

감마토네이도. 파워캐릭터라면 다 가지고있다

중량급치고는 매우 재빠르다

| 하이퍼 콤보 | |
|---|---|
| 감마웨이브 ↓↘→P 두개 | 감마슬램의 강화판. |
| 감마클러시 ↓↙←P 두개 | 하단 강P에서 감마클러시로 연계가 가능. |
| 감마퀘이크 ↓↘→K 두개 | 이번에 새롭게 추가된 하이퍼 콤보. 하늘에서 돌들이 무수히 떨어지지만 끝에 있으면 안 맞는다. |

감마 클러시. 압사용 기술

감마퀘이크. 저 돌은 어디에서 공급될까?

| 에어리얼 콤보 |
|---|
| 중P ⇨ 중K ⇨ 강P |
| **추천 연속기** |
| 점프 강K ⇨ ↓강P ⇨ 감마클러시 |
| ↓약K ⇨ ↓중K ⇨ 감마차지 |

# 울바린

울바린은 몸체가 작으면서 재빠르기 때문에 대쉬 후 체인공격이 기본이다. 체인은 비교적 풍부한 편이라 하단체인은 ↓약P ⇨ ↓약K ⇨ ↓중K ⇨ ↓강K로, 상단체인은 약P ⇨ 중P⇨ 중K⇨↓강K가 들어간다. 공중에서는 드릴크로의 속도가 빠르기 때문에 에어리얼 콤보시 마무리 기술로 사용하자.

연속기 중에서 약K⇨하단 중P⇨강K는 반드시 대쉬 후에 사용해야 들어간다. 스피드 업의 존재로 재빠른 울바린에게 날개를 달아주기도 하지만 반대로 제어하기 까다로운 점이 단점이다. 이 때에는 중간에 약K나 중K가 한 번 더 들어갈 수 있다.

| 띄우기 공격 강K | |
|---|---|
| **필살기** | |
| 버서커발레지 ↓↘→P | 리치가 짧은 돌진계 공격. |
| 토네이도크로 →↓↘P | 대공기. 전방 약 60도로 도약하며 공격하며 딜레이도 적은편. |
| 드릴크로 중P+약K+레버방향 | 8방향으로 기술이 나가며, 공중에선 이동수단으로도 효과가 좋다. |
| 버써커슬러시 ↓↙←P | 체인 후 연계시, 상대가 지면에서 약간이라도 떠 있다면 그냥 지나가 버린다. |

버서커발레지. 그 쓰임새를 알 수 없는 기술

드릴크로. 무조건 띄운 후에 사용하자

| 하이퍼 콤보 | | |
|---|---|---|
| 웨폰 X | →↓↘P 두개 | 토네이도크로의 강화. |
| 페이탈크로 | →↓↘K 두개 | 히트 후 X자 모양의 뇌격파가 나오며 다단히트. |
| 버써커발레지 X | ↓↘→P 두개 | 발레지의 강화판. 하이퍼 콤보가 되면 화면 끝까지 달려간다. |
| 스피드 업 | ↓↙←P 두개 | 분신이 생기며 스피드가 약 1.5배 빨라진다. |

웨폰X. 대공용 하이퍼 콤보

페이탈크로. X의 울바린은 멜레이 될 수가 없는 모양

○버써커발레지. 잘 안 들어가던 체인도 들어간다. 여러 가지 시험해 보자

| 에어리얼 콤보 |
|---|
| 약K ⇨ 중P ⇨ 중K ⇨ 드릴크로 |
| **연계기** |
| 대쉬 하단 약K ⇨ 하단 중P ⇨ 강K |
| 하단 약K ⇨ 하단 중K ⇨ 하단 강P캔슬 버써커발레지 X or 페이탈크로 |
| ↓약P ⇨ ↓중P ⇨ 강K ⇨ 페이탈크로 |

# 워머신

공중 대쉬가 가능하며 공중 대쉬 후 ↓중K(급강하 무릎 찍기)으로 언제든지 지상으로 떨어질 수 있기 때문에 비행과 함께 사용하면 도망 플레이를 즐길 수 있다. 비행 중 한번 더 커맨드를 입력하면 착지한다. 비행 중에는 강P로 견제하자. 강P나 강K의 딜레이가 크지만 숄더 캐논으로 바로 캔슬된다. 중K는 리치가 이 게임 중에서 긴 편이다. 속도 및 딜레이도 적어서 견제기로 안성맞춤.

지상전의 메인은 중K, 강P, ↓강K을 캔슬해서 숄더 캐논, 스마트 밤을 사용하는 패턴. 대공기로서는 거의 수직으로 판정이 있는 강K이나 워 디스트로이어가 좋다.

| 띄우기공격 강K | |
|---|---|
| **특수기** | |
| P 세개(공중에서) | 레버와 함께 입력하면 방향에 따라 직선으로 빠르게 움직인다. |
| ↓↙←K | 비행. 일정 시간 동안 유지되므로 바로 착지할 수는 없지만 3체인 콤보 (약P⇨중P⇨강P)로 이어지며 상대방의 하이 점프를 견제하기 위해 스마트밤이나 ↓중K를 사용하자. 공중에서도 가능. |
| **필살기** | |
| 숄더캐논 ↓↘→P | 앉아 있으면 안 맞는다. 점프를 예상하여 견제용으로 사용. |
| 하단 숄더캐논 ↓↘→K | 하단 강P(폭탄발사. 에너지는 닳지 않음)후 캔슬해서 사용한다. 에너지 깎아 먹기용. |
| 리펄서브라스트 →↘↓↙←P | 용도가 불분명한 대공기(?) |
| 스마트 밤 중P+약K | 레버를 좌, 중립, 우로 하면 궤도를 달리한다. 2개의 철구를 발사한다. 공중에서도 가능 |

하단 숄더캐논. 맞으면 다단히트

리펄서블라스트. 저건 어디에 쓰는 걸까?

비행. 도망엔 최고 기술

| 하이퍼 콤보 | |
|---|---|
| 프로토캐논 ↓↘→P 두개 | 쏜 후 상대가 방어했다면 뒤처리가 걱정되는 하이퍼 콤보. |
| 워디스트로이어 ↓↘→K 두개 | 발동 시에도 판정이 있고, 떨어지는 폭탄 덩어리에도 판정이 존재하는 무시무시한 대공기. |

프로토캐논. 막히면 거의 죽음

워디스트로이어. 꽤나 무거워 보인다

| 에어리얼 콤보 |
|---|
| 약P ⇨ 약K ⇨ 중P ⇨ 강P ⇨ 캔슬 캐논 or 스마트 빔 |
| **추천 연속기** |
| ↓약K ⇨ ↓중P ⇨ 강K ⇨ 에어리얼 콤보 |
| ↓약P ⇨ ↓중P ⇨ 워 디스트로이어 |

# 스트라이더 비룡

비룡은 체인 콤보는 다양하고 강력하지만 필살기는 발생이 느리고 딜레이마저 커 아메놈라크모와 그람이 체인 콤보의 마무리 정도로만 쓰인다.

옵션은 원작에서도 있었던 것으로 K로 부르면 버튼에 따라 폭탄을 투하하고 P로 부르면 지상용 옵션이 몸 주위를 빙빙 도는데 한 번 더 같은 커맨드를 입력하면 전방으로 발사된다.

하이퍼 콤보의 우로보로스는 지속시간 내에 상대의 가드를 풀 수만 있다면 캐릭터와 옵션의 절묘한 하모니 콤보가 가능하여 효용가치가 있다.

| 띄우기공격 ↓강P | |
|---|---|
| **특수기** | |
| ↘+K | 하단 슬라이딩. 리치가 상당히 길다. |
| →↘↓↙←+P | 일정시간 벽에 붙는다. 상하로 이동이 가능하다. 벽에 붙은 후 P나 K로 공격이 가능하며 ←↙↓↘→입력으로 반대편 벽으로 붙을 수 있다 |
| **필살기** | |
| 아메놈라크모 ↓↘→+P | 전진하며 베는 기술. 공중에서도 가능. |
| 그람 →↓↘+P or K | 발동시간이 느리지만 리치가 긴 기술. P가 상단, K가 하단 공중에서도 가능. |
| 바쥬라 ↓↙←+K | 멍멍이(?)를 소환한다. |
| 포메이션A ↓↘→+K | 분신했다가 다시 모이면서 공격. 강, 중, 약에 따라 위치가 달라진다 |
| 순간이동 (가칭) ←↓↙+K | 닌자술. 역시 강, 중, 약에 따라 나타나는 위치가 다르다. |
| 옵션(가칭) ←(저장) →+P or K | 옵션을 불러낸다. P는 지상, K는 공중옵션. |

K로 부른 옵션. 아래로 폭탄을 떨어뜨리고 간다

벽에 붙은 비룡. 왠지 치사해 보인다.

| 하이퍼 콤보 | |
|---|---|
| 라그나로크(!) →↓↘+P 두개 | 상대를 잡아서 공중에서 분신으로 가격. 가드 가능. |
| 레기온 ↓↘→+K 두개 | 옵션 유니트를 무더기로 소환. |
| 우로보로스 ↓↘→+P 두개 | 지상옵션이 몸 주위를 돈다. P를 입력하면 빔 발사. |

받어라! 이것어 라그나로크다

완전히 동물의 왕국이다

| 에어리얼 콤보 |
|---|
| 약P ⇨ 약K ⇨ 중 ⇨ P중K ⇨ 강아메놈라크모 |
| **추천 연속기** |
| 약P ⇨ 약K ⇨ 중P ⇨ 중K ⇨ 강P약아메놈라크모 or 약그람 |
| 약P ⇨ 중P ⇨ ↓중K ⇨ ↓강P ⇨ 에어리얼 콤보 |

# 진 사오토메

판정과 위력은 좋으나 통상기, 필살기, 하이퍼 콤보까지 딜레이가 큰 사오토메.

체인 콤보는 적지만 강공격들은 필살기처럼 위력이 좋고 호쾌하므로 적절히 사용하자. 중K는 대공기 요소도 있어 상대방의 점프를 읽었다면 기습으로 유용하다.

하이퍼 콤보 중에서 블러디아펀치는 상대방의 돌진계, 난무계의 필살기나 하이퍼 콤보에 우선권을 가진다. 장풍계의 필살기가 없는 캐릭터이므로 우직하게 밀고 들어가는 전법이 필요하다.

| 띄우기 공격 중P | |
|---|---|
| **특수기** | |
| ↘강K (공중에서) | 아래로 회전하며 떨어진다. |
| 더블아머(가칭) | 체력이 얼마 안 남았을 때 자동 발동. 첫 번째 히트엔 넘어지거나 뜨지 않는다. 몸이 빛나며 게이지는 소모하지 않는다. |
| **필살기** | |
| 사오토메타이푼 ←(저장)→+P | 몸을 회전시키며 전진한다. |
| 사오토메 다이너마이트 ↓(저장)↑+P | 옷을 발사(?)시킨다. 대공기나 연계기로 쓰인다. |
| 사오토메크래시 →↘↓↙←K | 대쉬하여 잡는 기술. 위력은 좋으나 가드가 가능 하다. |

사오토메크래시. 화면을 따라 질질 끌며 한바퀴 돈다. 호쾌!

사오토메다이너마이트. 옷을 날린다

사오토메타이푼. 아이고 죽네~

| 하이퍼 콤보 | |
|---|---|
| 블러디아펀치 ↓↘→+P 두개 | 진과 블러디아가 같이 펀치로 친다. |
| 블러디아발칸 ↓↙←+P 두개 | 진이 블러디아에 탑승하여 발칸을 난사한다. |
| 사오토메사이클론 ↓↘→+K 두개 | 사오토메타이푼의 강화판. 위력은 좋다 |

블러디아펀치. 완전히 폭주기관차다

블러디아발칸. 탑승한 진이 보이는가?

| 에어리얼 콤보 |
|---|
| 약P⇨약K⇨강K |
| **추천 연속기** |
| ↓약K⇨↓강K⇨강사오토메 다이너마이트 |
| 점프중공격⇨약K⇨중K |
| 점프중공격⇨약K⇨중P⇨에어리얼 콤보 (연속기중 중P가 안 맞는 캐릭터도 있다) |

에어리얼 콤보의 마무리는 강K가 좋다

# 춘리

최경량급으로 대미지는 작지만 체인 콤보가 다양해 에어리얼 콤보로 연결하자.

특수기인 ↘K는 접근전에서 장풍계 공격을 뛰어넘으면서 공격이 가능하다. 또한 대공기가 확실치 않은 상대방에게는 맞춘 후 잡기나 띄우기 공격을 시도하고, 막히면 다시 한번 사용하는 심리전을 구사하자.

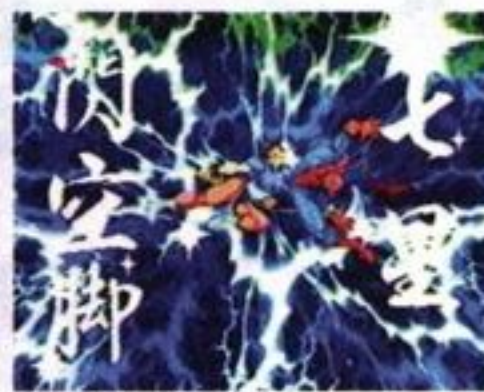
하이퍼 콤보 중 패산천승각이나 천열각은 딜레이가 있는 편이지만 그 외의 다른 것은 성능도 좋고 막혀도 부담이 적다. 그 중 새로 생긴 칠성섬공각은 압권인 기술로 연출도 멋있고 위력도 매우 강하므로 에어리얼 콤보에서 연결하자. 50%의 대미지는 문제없다.

| 띄우기 공격 강K | |
|---|---|
| **특수기** | |
| ↘강K | 점프하여 무릎으로 상대를 찍는다. |
| ↓중K (공중에서) | 발로 밟는 기술. |
| →강P | 손앞에 기 덩어리를 만든다. |
| →→(공중에서) | 공중 대쉬가 가능해졌다. |
| **필살기** | |
| 기공권 ←↙↓↘→+P | 조그만 기의 덩어리를 발사한다. |
| 천상각 →↓↘+K | 대공기다. |
| 백열각 K연타 | 연속으로 발로 찬다. 공중에서도 가능. |
| 선원축 →↘↓↙←+K | 몸을 회전시키며 발로 찬다. 하단 가드 불능 |

| 하이퍼 콤보 | |
|---|---|
| 기공장 ↓↘→+P 두개 | 몸을 완전히 둘러쌀 정도로 커다란 기의 덩어리를 만든다. |
| 천열각 ↓↘→+K 두개 | 전진하며 킥을 연타하는 기술. |
| 칠성섬공각 ↓↘→+K 두개(공중에서) | 새로 생긴 기술. 마치 순옥살을 연상케 한다. |
| 패산천상각 →↓↘+K 두개 | 대공기지만 연속기로 더욱 유용한 기술. |

강력한 기공장. 전신을 커버한다

여전히 건재한 패산천상각

| 에어리얼 콤보 |
|---|
| 약P⇨약K⇨중P⇨중K⇨강K |
| **추천연속기** |
| ↓약K⇨↓중K⇨천승각 or 패산천상각 |
| 약K⇨강K (띄우기)⇨에어리얼 콤보 중P까지⇨칠성섬공각 |

칠성섬공각, 말이 필요없다

천열각, 상대의 체력을 갉아먹는데 유리

# 장기에프

스피드가 느려 접근하여 잡기 구사가 승부의 관건인 캐릭터.

새로운 기술인 아이언바디는 기술 구사중 상대방의 어떤 공격을 맞아도 쓰러지거나 공중에 띄워지지 않는다. 단, 가드불능이 약점. 그러나 대미지의 50%도 받지 않는 데다가 돌진계의 하이퍼 콤보는 거의 무시할 수 있다. 게다가 발동 중엔 통상기 따위는 맞아도 밀리지 않기 때문에 맞으면서도 커맨드 잡기 등을 성공시킬 수 있다.

또한 장기에프의 전용 배리어블콤보인 더블아토믹봄버는 연출이나 위력이나 모두 뛰어나므로 꼭 한번 노려서 사용하자. 파트너는 누구라도 상관이 없다. 아이언바디를 발동시키고 접근전에서 사용하면 상대방은 거의 속수무책일 것이다.

**띄우기공격** ↓중P

| 특수기 | |
|---|---|
| ↓강P(공중에서) | 여전히 판정 좋은 덮치기. |
| →→ | 앞으로 대쉬하여 잡는다. 이후 P나 K로 던지기를 할 수 있다. 가드 가능. |

| 필살기 | | |
|---|---|---|
| 스크류파일드라이버 | 레버1회전+P | 잡기 공격. 가드 불능으로 공중에서도 가능. |
| 더블래리어트 | P 세개 or K 세개 | 몸을 회전시키며 가격하는 기술. |
| 플라잉파워봄 | ←↙↓↘→+K | 걸어가서(!) 잡는다. 아이언바디 발동중 구사하면 강력. |
| 배니싱플라이트 | →↓↘+P | 대공용 캣치 잡기 |
| 메가화이어(가칭) | ↓↘→+P | 아이언바디 발동중 가능한 화염공격. 다단 히트한다. |

스크류파일드라이버. 이것이 장기에프다!

화염공격~! 잘봐둬도 약이다

| 하이퍼 콤보 | | |
|---|---|---|
| 파이널아토믹바스타 | 레버1회전+P 두개 | 스크류파일드라이버의 강화판. 대미지가 크다. |
| 아이언바디 | ←↓↙+약K | 일종의 모드 체인지. 같은 커맨드 입력으로 원상태로 복귀가능. 게이지 소모. |

○파이널아토믹바스타. 위력으로는 최강급이다.

○아이언바디. 그 어떤 것도 장기에프의 돌진을 막을 수 없다

| 에어리얼 콤보 |
|---|
| 약P⇨중P⇨강P |

| 추천 연속기 |
|---|
| 점프 강공격⇨↓중P⇨중배니싱플라이트 |
| 약P or 약K⇨스크류파일드라이버 or 파이널아토믹바스타 |
| 중P잡기⇨중배니싱플라이트 |

더블아토믹봄버. 이후 엄청난 폭발이 뒤따른다

# 캡틴코만도

새로운 얍삽이 캐릭터(?). 캡틴파이어와 캡틴코레더를 절묘하게 사용하면 상대방이 접근을 할 수 없을 정도다. 특히 캡틴코레더는 대공기, 연속기, 견제기로의 요소를 모두 갖춘 스페셜 A급이지만 빗나가면 딜레이가 크기 때문에 남발은 죽음이다.

원호 공격인 코만도스트라이크는 캡틴 코만도에겐 별다른 위험도 없으며 쇼우와 후버는 장풍을 대신 맞아주기도 한다. 등장하는 대원들마다 특색이 있으므로 전술의 다양성을 꾀할 수 있는 필살기이다. 하이퍼 콤보인 캡틴스톰은 타이밍만 잘 맞춘다면 장풍계열을 무시하며 가격이 가능하며 캡틴소드는 대공기로서도 가능하다.

**띄우기 공격** 강K, ↓중P

| 필살기 | | |
|---|---|---|
| 캡틴화이어 | ↓↘→+P | 불을 발사. 화면 끝까지 나가므로 안심하자. 공중에서도 가능. |
| 캡틴코레더 | ↓↙←+P | 원작에서의 위력을 그대로 지닌 전기공격. |
| 캡틴킥 | ↓↙←+K | 단의 단공각을 연상하면 된다. |
| 코만도스트라이크 | ↓↘→+K | 버튼에 따라 코만도 대원들을 소환하여 공격한다. |

캡틴코레더. 하이점프도 이 기술을 넘을 수 없다

캡틴화이어. 콤보의 마무리로는 이것이 적당하다

| 하이퍼 콤보 | | |
|---|---|---|
| 캡틴소드 | ↓↘→+P 두개 | 코만도 전원이 빔을 발사한다. 위에서부터 전방을 커버. |
| 캡틴스톰 | ↓↘→+K 두개 | 돌진 난무계의 기술. 코만도 전원이 등장한다. |

| 에어리얼 콤보 |
|---|
| 약P⇨약K⇨중P⇨중K⇨강캡틴화이어 |

| 추천연속기 |
|---|
| 약P⇨↓약K⇨↓중K⇨↓강P⇨캡틴화이어 |
| 점프 강공격⇨↓약P⇨↓중P⇨강캡틴코레더 |

○쇼우. 약K로 소환

캡틴소드. 보기 보단 그리 강력하지 않다

○후버. 강K로 소환

제네티. 중K로 소환

# 감비트

리치와 연속기가 풍부한 감비트는 체인에서 에어리얼로 연결되는 콤보가 강력하다.

카드공격의 필살기는 모두 발생속도도 느리고 사용 후의 딜레이도 크다. 공중에서 키네틱카드는 나름대로 쓸모가 있지만 가까운 거리에선 사용을 자제하자. 케이전슬래시는 연속기로서의 성능이 아주 뛰어나지만 견제기로서는 절대 강으로 사용하지 말자.

케이전익스플로전은 발생시간이 느려서 순간적인 반격기로는 적당하지 않지만 상대방의 돌진계나 장풍계의 하이퍼 콤보를 회피하면서 명중시킬 수 있어 실질적, 심리적 양면에 엄청난 대미지를 입힐 수 있다.

| 띄우기 공격 ↓강P | | |
|---|---|---|
| **필살기** | | |
| 키네틱카드 | ↓↘→+P | 카드를 던져 폭발시키는 기술. 공중에서 사용 가능. |
| 트릭카드 | ↓↙←+P | 대공용. 역시 카드를 던져 폭발시킨다. |
| 케이전슬래시 | →↓↘+P | 전진계 연타기술. 약중강에 따라 히트 수가 다르다. |
| 케이전스트라이크 | ↓(저장)↑+P | 벽을 향해 몸을 날리는 기술. 발록을 연상케 한다. 벽을 찬 후 P를 누르면 공격한다. |
| **하이퍼 콤보** | | |
| 로얄후래시 | ↓↘→+P 두개 | 키네틱카드의 초강화판. |
| 케이전익스플로전 | ↓↘→ or ↓↙←+K 두개 | 카드를 던져 대폭발시킨다. 4히트. |

로얄후래시, 37히트까지 나온다

케이전익스플로전, 위력과 멋 양면에서 최상급

| 에어리얼 콤보 |
|---|
| 약P ⇨ 약K ⇨ 중P ⇨ 중K ⇨ 강P |
| **추천 연속기** |
| 키네틱카드히트⇨케이전슬래시 |
| 약P ⇨ 중P ⇨ ↓강P ⇨ 에어리얼 콤보 |
| 약P ⇨ 약K ⇨ 중P ⇨ 중K ⇨ 강케이전슬래시 |

체인 콤보의 마무리, 굉장한 위력이다

키네틱카드를 맞고 넘어지는 상대에게 케이전슬래쉬 작렬

# 베놈

별다른 연속기를 가지고 있지 않은 베놈.

필살기 중에선 베놈팡과 베놈러시가 거리조절만 잘되면 훌륭한 견제기가 되므로 견제를 하다가 확실한 타이밍에는 띄운 후 에어리얼 콤보를 노리자.

필살기인 웨이브드로우는 강버튼은 전방, 중버튼은 45도 전방, 약버튼은 바로 머리 위로 쏘는데 성공한다면 기분이 좋지만 발사속도가 느려서 그다지 쓸모가 없다.

하이퍼 콤보인 베놈웨이브는 발생시간은 느리지만 화면전체를 사정거리로 하기 때문에 상대방의 하이퍼 콤보에 대한 카운터용으로 적당하다. 데스바이트는 연속기로 연결되므로 승부수로 사용하자.

| 띄우기 공격 중P | | |
|---|---|---|
| **특수기** | | |
| →→(공중에서) | 공중에서 거미줄로 횡이동한다. | |
| **필살기** | | |
| 베놈팡 | ↓↘→+P | 상대를 덮치는 기술. 장풍계를 뛰어넘을 수 있다. 공중에서도 가능. |
| 웨이브드로우 | →↘↓↙←+P | 거미줄로 상대를 잡아서 던지는 기술. 약, 중, 강버튼에 따라 발사각도가 다르다. |
| 베놈러시 | ↓↘→+K | 그림자처럼 몸이 늘어나 밑에서부터 공격하는 기술. 버튼에 따라 거리가 달라진다. |

막강 리치의 강P

강K. 대공요소도 가지고 있다. 아무튼 괴물이랄 수밖에…

| 하이퍼 콤보 | | |
|---|---|---|
| 베놈웨이브 | ↓↘→+P 두개 | 공중에 거미줄을 쳐서 상대방을 잡은 후 연타하는 기술. |
| 데스바이트 | ↓↘→+K 두개 | 베놈러시의 강화판. 마치 파도같이 밀고 간다. |

베놈웨이브. 그래, 그대는 괴물거미

연속기로 사용되는 데스바이트. 상당히 아파 보인다

| 에어리얼 콤보 |
|---|
| 약P⇨약K⇨중P⇨중K⇨강베놈팡 |
| **추천 연속기** |
| 강P잡기⇨중P⇨에어리얼 콤보 |
| ↓중P⇨↓중K⇨데스바이트 |

에어리얼 콤보의 마무리는 이것으로O

## 스파이더맨

경우 점프가 워낙 빨라 콤보의 포인트를 잡는 것이 관건.

하이퍼 콤보 중 맥시멈스파이더는 발생시간은 느리지만 막혀도 별다른 딜레이가 없으므로 기습적으로 사용하고 크롤러어설트는 상대방의 에너지가 조금 남았을 때 마무리로 사용하자. 에어리얼 콤보만 마스터한다면 절대 약하지 않다.

가벼운 움직임이 특징인 스파이더맨. 일격일격의 위력이 약해 열심히 연속기로 연결하는 수밖에 없다. 에어리얼 콤보의

웨이브볼을 맞히면 이렇게 된다

| 띄우기 공격 | 중P, ↓중K⇨강K |
|---|---|
| **특수기** | |
| →→(공중에서) | 거미줄로 횡이동한다. 베놈과 같은 기술. |
| **필살기** | |
| 웨이브볼 ↓↘→+P | 거미줄을 발사하여 상대를 묶는다. 버튼에 따라 지속시간이 다르다. 공중에서도 가능. |
| 스파이더스팅 →↓↘+P | 대공기. 승룡권이라 생각하면 된다. |
| 웨이브스윙 ↓↙←+K | 거미줄을 잡고 발로 차는 기술. 공중에서도 가능. |
| 웨이브드로우 →↘↓↙←+P | 거미줄로 상대를 잡아서 돌리다가 던지는 기술. |

| 하이퍼 콤보 | |
|---|---|
| 맥시멈스파이더 ↓↘→+P 두개 | 공중에 몸을 날린 후 상대에게 돌진하는 난무계 기술. |
| 크롤러어설트 ↓↘→+K 두개 | 난무계의 전진기술. 히트 수가 상당하다. |
| 얼티미트웨이브드로우 ↓↙←+P 두개 | 거미줄로 싸서 던져버리는 기술. 대미지가 크다. |

맥시멈스파이더. 화면을 누비면서 때린다

크롤러어설트. 맞든 안 맞든 휘두를 건 다 휘두른다

| 에어리얼 콤보 |
|---|
| 약P⇨약K⇨중P⇨웨이브스윙 or 강웨이브볼 |
| **추천 연속기** |
| ↓중P⇨↓강P⇨약스파이더스팅 |
| ↓약K⇨↓중K⇨강K⇨에어리얼 콤보 |
| 강웨이브볼(공중에서)⇨맥시멈스파이더 |

○에어리얼 콤보의 마무리. 파워가 약한 것이 흠이다.

## 보스(온슬롯)공략

### 타입 1

보스 등장. 이 시리즈의 팬이라면 이것이 참모습이 아니라는 것을 알 것이다

보스의 처음 모습. 기본적으로 가드는 없지만 장기에프의 아이언바디와 거의 같은 기능을 가졌다. 맞으면서도 하이퍼 콤보급의 기술을 마구 난사한다. 엄청난 기술의 폭풍에 당황되겠지만 침착하게 막고 있으면 기회는 온다.

일단 모든 기술은 앉아서 가드를 하고 돌진계의 기술을 막았다면 짧은 체인 콤보같은 딜레이는 적으면서 위력이 좋은 공격을 하며 막자. 장풍계열의 기술은 가까운 곳에서 앉아있으면 거의 맞지를 않기 때문에 하단공격을 열심히 하자. 유니트를 소환하기도 하는데 이것은 통상기로도 쉽게 파괴된다. 대부분 가드만 충실히 하면 공격의 기회가 생긴다.

그 중 주의해야할 기술로 자기덩어리같은 것을 축적했다가 발사하는데 이것은 가드 불능인데다가 맞으면 공중에 끌어올려져 일정시간 조작불능이 된다. 이때 보스 특유의 황당 대미지의 공격을 받으면 피해가 엄청나다. 다행히 속도가 느려서 피하기는 어렵지 않다.

이 기술을 주의하자

앉아있는 것이 훨씬 유리하다

### 타입 2

음… 꽤 크군

이럴 줄 알았으면서도 왠지 너무하다는 생각이 드는 상대. 그 크기도 크기지만 직접공격이나 빔 공격이나 하나같이 엄청난 위력이다. 게다가 대미지를 입힐 수 있는 곳은 얼굴뿐인데 그 덩치로 날아다니기까지 한다.

빔 공격은 하늘에서 아래로 발사하는데 연사인데다가 땅에서 하늘로 다시 한 번 솟아서 점프로 넘는 것은 절대 불가능. 그래도 얼굴을 공격하려면 공중 가드는 언제나 염두에 두고 있어야 한다.

공격패턴은 손톱으로 할퀴면서 횡으로 날다가 유니트를 소환한 다음 타입1과 마찬가지의 자기장 공격 후 빔 공격을 하는 식이다. 그리고 왠지 공격이 잠시 뜸하다 싶으면 거의 100%로 빔 공격을 한다.

공격할 수 있는 타이밍은 손톱공격을 막은 후가 가장 적당하다. 이때 하이 점프로 얼굴을 직접 공격하는 것도 나쁘지 않지만 가급적 공격 가능한 하이퍼 콤보를 사용하는 것이 좋다. 돌진계열의 하이퍼 콤보는 전혀 소용이 없으므로 빔계열이나 전방위 공격용 하이퍼 콤보를 사용하자. 이것을 사용할 때는 되도록 가까운 곳에서 사용하는 것이 효과를 극대화할 수 있다. GC

보스의 손톱 공격. 비룡 실려~

빔공격을 무리해서 피하려하다간 이렇게 된다

게임챔프 4월호 정품 부록 완벽 매뉴얼

# 파랜드 스토리 Ⅱ

## -아크왕의 원정편-

FARLAND STORY II

TGL의 처녀작인 「파랜드 스토리」가 전편보다 더 전략적인 전투 시스템에 시나리오까지 파워업을 해 「아크왕의 원정」 이라는 이름으로 다시 돌아왔다. 본편에서는 전작을 회상하는 스테이지의 삽입으로 전편을 즐기지 못한 유저도 쉽게 즐길 수 있게 되어있다. 마왕 자벨에게 빼앗겨 버린 성검을 찾아나서는 아크일행의 앞에는 어떤 일이 벌어질지….

# CD 설치방법

CHAMP 1998년 4월호 특별부록

## CD에 담긴 보물상자 활용하기

### 윈도95 사용자

① 〔파랜드 스토리 2〕는 윈도95 사용자의 경우 CD를 넣으면 자동 실행이 된다.

② 잠시 후 게임챔프의 로고와 함께 초기화면이 나타난다.

글자 부분(방패 부분)을 클릭하면 색상이 변한다

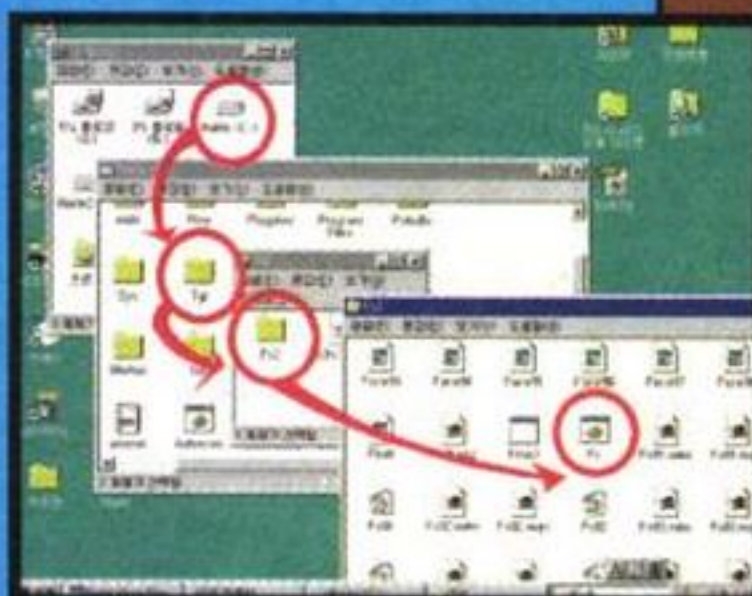
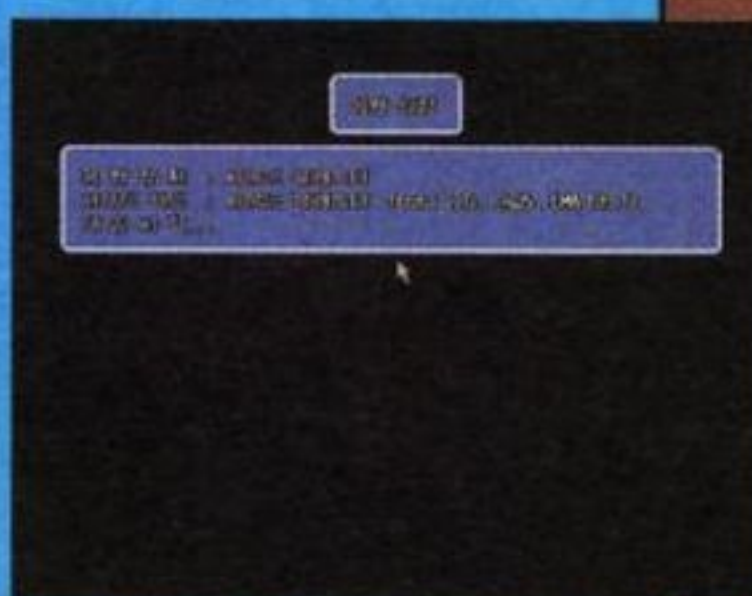
③ 게임 그림 안의 방패 부분을 클릭한다. 그러면 설치할 디렉토리를 묻는다.

④ 디렉토리를 설정하고 엔터를 치면 설치를 시작한다.

⑤ 설치가 완료되면 도스나 윈도 화면으로 빠져나가 그 디렉토리로 이동한다.

⑥ 그리고 실행파일(FS.BAT)을 클릭하면 사운드 설정이 나온다. 자신의 카드를 선택한다. 만약 '사운드블라스터' 호환 기종이 아닐 경우 '사운드 없음'을 선택하고 '게임 시작'을 클릭한다(약간의 시간이 걸림).

⑦ 게임이 시작되면 전편과 본편 중에서 선택을 할 수 있다. 자신의 기호에 따라 선택하면 된다.

기본 디렉토리는 'C:\ TGL\FS2'로 설정되어 있다

FS2 디렉토리로 이동한다

게임이 실행되지 않을 경우 '사운드 없음'을 선택해야 할 때도 있다

### 도스 사용자

① 자신의 CD-ROM에 파랜드 스토리2의 CD를 넣는다.

② CD-ROM 드라이브가 'D'로 지정되어 있을 경우 'D:\ FS2\'로 이동한 후 인스톨을 시작한다.

C:\D:
D:\CD FS2
D:\FS2\INSTALL

③ 윈도95와 마찬가지로 설치할 디렉토리를 묻고 설치를 시작한다.

④ 설치가 끝나면 설치한 디렉토리로 이동(예; C:\TGL\FS2)하여 설치 파일을 입력한다.

D:\C:
C:\CD TGL
C:\TGL\CD FS2
C:\FS

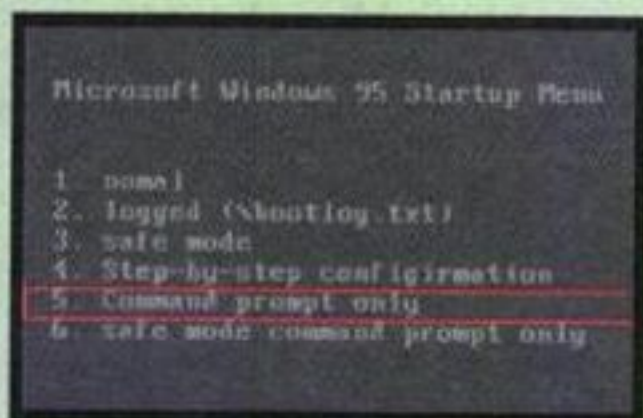
⑤ 사운드카드를 선택하고 게임을 시작한다.

파랜드 스토리 II - 아크왕의 원정편

# 게임 실행시 참고사항

① 〔파랜드 스토리 2〕는 기본적으로 도스환경에서 실행되기 때문에 윈도환경에서 제대로 실행되지 않을 경우가 종종 있다. 이때는 〈Alt〉〈F4〉를 눌러 '도스 모드에서 재시작'을 선택하거나 부팅시 'F8'을 누른 후 나타나는 Startup 메뉴에서 Command Pormpt Olny 항목을 선택하거나 〈Shift〉〈F5〉를 눌러 도스 모드로 부팅을 한다.

```
Microsoft Windows 95 Startup Menu

1. normal
2. logged (\bootlog.txt)
3. safe mode
4. Step-by-step confirmation
5. Command prompt only
6. safe mode command prompt only
```

보통 5번이나 6번으로 설정되어 있다

② 도스환경에서는 CONFIG.SYS 파일과 AUTOEXEC.BAT 파일의 설정이 가장 중요하다. 우선 CONFIG.SYS 파일에는 WINDOWS나 DOS 디렉토리 안에 있는 EMM386.EXE 파일을 띄워 주어야 하고, AUTOEXE.BAT 파일에는 마우스나 CD-ROM 드라이버가 제대로 설치되어 있는 지를 확인해야 한다.

아래의 CONFIG.SYS와 AUTOEXEC.BAT 파일을 보면서 자신의 사양에 맞도록 고쳐 보자. 다음 설정은 게임을 실행하기 위한 최소사양이다. 복잡한 옵션이나 사운드 설정 등은 제외시켰다. 물론 두 파일을 저장하고 다시 부팅을 시켜야 효과가 있다.

<CONFIG.SYS>

```
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\WINDOWS\
        HIMEM.SYS
DEVICE=C:\WINDOWS\
        EMM386.EXE
DEVICE=C:\CDROM\
        GSCDROM.SYS
```

(자신의 CD-ROM 드라이버 파일명 기입)

<AUTOEXEC.BAT>

```
LH=C:\CDROM\
        MSCDEX.EXE
```

(윈도나 도스 디렉토리에도 있음)

```
LH=C:\WINDOWS\
        MOUSE.COM
```

(마우스 사용 필수)

③ PC게임 데모와 유틸리티에서 보통 프로그램을 설치하고 나면 '프로그램을 인스톨하시겠습니까?' 라는 화면이 남아 있을 수 있는데 '취소'를 선택하고, 초기화면의 '종료'를 누르거나 〈Alt〉〈Tab〉을 눌러 인스톨을 계속하거나 프로그램 아이콘을 클릭하면 된다.

## CD부록 내용 소개

FARLAND STORY
파랜드 스토리 전기
아크왕의 원정

### 정품게임 파랜드 스토리2 : 아크왕의 원정편

TGL의 명작, 파랜드 시리즈. 자세한 내용은 공략 참조.

### 게임 동영상

**에어가이츠**

파일명: D:\MOVIE\AIR.AVI

지난달(98년 3월호) 아케이드 특보에 소개된 바 있는 에어가이츠의 동영상이다. 특히 버튼의 조작이나 움직이는 동작, 패턴 등 지난달의 설명을 상기시키면서 보면 좋을 것이다.

## 부시도 블레이드2

파일명: D:\MOVIE\BUSY.AVI
일격 필살의 챔버러 게임 [부시도 블레이드2], 이야기 성이 더욱 강조되어 고정된 스테이지에서 싸우게 되었으며 톰모드에서 명경심당류와 사음당 유파의 대결이 펼쳐지게 되는 2편은 1편보다 더욱 새로운 내용으로 가득하다

## 크리에 크라이시스

파일명: D:\MOVIE\CRY.AVI
자전거를 달리고 다니는 코믹한 모습이 재미있는 동영상이다. 옛날 스케이트보드를 타고 다니던 액션 2D게임이 3D로 화한 분위기다. 자전거를 타고 도로뿐만 아니라 도시의 골목을 휘젓는 우리의 주인공. 도로를 달릴 때는 마치 레이싱 게임을 보는 듯하다.

## 오버 블러드2

파일명: D:\MOVIE\OVER.AVI
2년 전 여름에 발매되어 많은 인기를 얻은 바 있는 오버 블러드의 후속작. 한편의 영화와 같은 동영상과 게임 장면을 잠깐 소개하고 있다. 이번 작품의 무대는 동영상에서 보면 알 수 있듯이 미국 동부의 도시인 '이스트 엣지에 숨겨진 수수께끼를 주인공 아카노가 풀어 간다는 스토리로 구성되어 있다. 작품의 분위기는 톰레이더와 비슷한 분위기. 단지 남자 주인공으로 바뀐 듯한 느낌이고 대사가 들어가 있는 등의 요소는 톰레이더에 비해 새로운 부분이다.

## 디아블로2

파일명: D:\MOVIE\DIABLO2.AVI
비디오 게이머가 기다리는 최고의 PC게임이 [FF7]이라면 PC게이머가 기다리는 게임은 [스타크래프트] 정도가 아닐까? 그 스타 크레프트와 격을 같이하는 최고의 롤플레잉 게임, 디아블로. 그 두번째 작품의 동영상이다. 붉게 타오르는 성의 이미지는 1편과 크게 달라진 듯한 느낌. 새로운 던전이 롤플레잉 매니어를 기다리고 있다.

# PC게임 데모

## 세가 투어링카

OPEL을 골랐다

파일명: D:\DEMO\STC_DEMO.EXE, 용량: 7M
게임을 실행시키기 위해서는 다이렉트X5.0 버전이 필요하다. CD 안에 있는 5.0 한글 버전을 설치하면 된다. 세가의 깔끔한 그래픽을 그대로 살린 최신 레이싱 게임이다. 사운드 빵빵하게 틀어 놓고 게임을 즐겨 보자. 스크린이 작을 경우 〈Alt〉를 누른 다음 '스크린 모드'에서 화면을 조절할 수 있다. 〈X〉키를 누르면 스타트(액셀)가 되며 〈Z〉가 브레이크, 〈V〉키로 자동차를 보이지 않게 할 수 있다.

## NBA LIVE 98

파일명: D:\DEMO\NBA98DEM.EXE, 용량: 12M
스포츠게임의 명가, EA스포츠 사에서 내어놓은 NBA시리즈 98년 버전. 이제는 컴퓨터 게임의 기본이 되어 버린 부두(VOODOO)칩을 이용하여 TV로 스포츠 중계를 보는 듯한 생생한 화면을 제공한다. 선수들에 대한 정확한 데이터와 로딩 시간이 더욱 줄어들었다.

## 제다이 나이트

파일명: D:\DEMO\SITHDEMO.EXE, 용량: 14M
인기 액션게임 제다이 나이트의 '미스터리 오브 더 시드'라는 제목의 가장 새로운 미션이다. 게임의 진행은 '둠'이나 '듀크3D' 형식과 거의 동일하다. 〈X〉: 점프, 〈Ctrl〉: 파이어, 〈Tab〉: 지도보기 등 타 3D액션게임과 거의 동일하며 거의 모든 키를 사용하듯 키가 많은 것이 특징이다. 빠른 진행도 〈Shift〉로 동일하다. 게임 화면에서 〈Esc〉→〈Setup메뉴〉→〈Control〉→〈Keyboard〉 순으로 클릭하여 키보드의 키를 조절할 수 있다. 데모 화면은 보통 작은 화면으로

셋업되어 있기 때문에 〈+〉키를 연속으로 눌러 화면으로 MAX로 하면 더욱 리얼한 화면을 즐길 수 있다.
한가지, 인스톨이 끝났는데도 셋업 진행 화면이 보이지 않을 경우에는 〈Alt〉〈Tab〉키를 이용하면 된다. 로딩이 약간 긴 편이니 인내가 필요하다.

## FIFA 98

파일명: D:\DEMO\FIFATWC.ZIP, 용량:16M
에이지 오브 엠파이어와 함께 한국의 데이터가 잘못되어 있다는 이유로 말도 많았던 축구 게임이다. 물론 인정해야 할 것은 인정해야 한다. FIFA의 게임성은 게임파워에서도 4개의 축구게임 중 1위에 꼽힐 정도로 타 게임과 비교해 그래픽과 사운드, 조작감 등 모든 면에서 뛰어난 것이 사실이다. 데모지만 직접 해본다면 감이 올 것이다.

## 워해머: 다크오맨

파일명: D:\DEMO\DARKDEMO.EXE, 용량: 10M
일렉트로닉 아츠 사의 3D 배틀 게임이다. 판타지 배틀 시스템을 구축하여 멋진 전투를 구가할 수 있다. 아직 출시되지 않은 작품이며 윈도95와 플레이 스테이션으로 98년 봄에 동시발매될 예정이다. 역시 다이렉트X 5.0을 지원하고 있다.
주의할 점은 인스톨 시에 '워해머: 다크오맨을 인스톨하겠습니까?' 라고 묻는 화면에서 '인스톨'을 클릭한 다음 〈Unzip Selt-Extractor〉가 나오면 Unzip foler 바로 옆의 〈Run Demo〉→〈Setup〉 파일을 클릭한다. 다른 디렉토리는 신경 쓰지 않아도 된다.

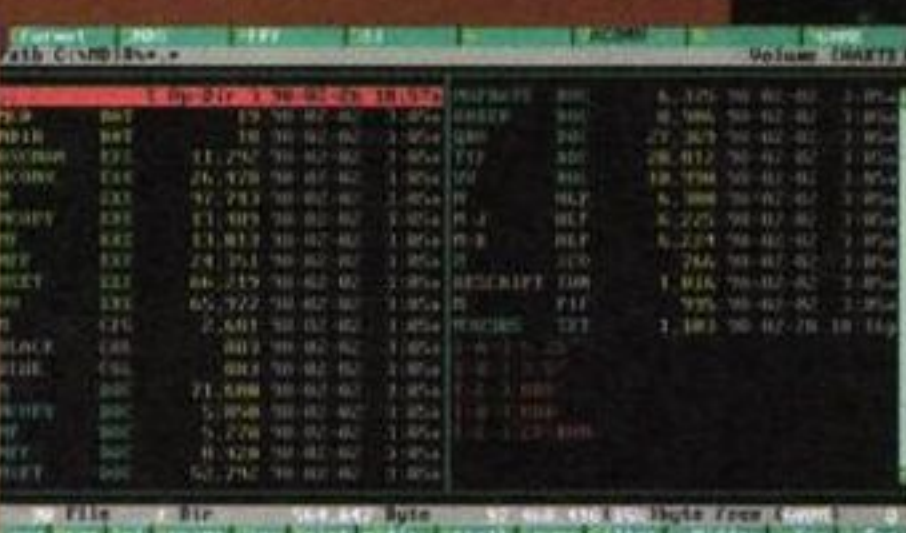
## 어스시즈3

파일명: D:\DEMO\ES3_ATR.EXE, 용량: 10M
Earth siege 3: 퓨처워즈. LG에서 출시되었던 로봇 전략액션 시뮬레이션 맥워리어와 같은 분위기의 게임이다. 로봇 액션게임의 진수를 보여줄 것이다. 기관포로 무장한 장갑 기병 로봇의 모습이 배경과 잘 어울린다.

# 유틸리티

## ACDSee 32 V2.22

파일명: D:\UTIL\ACD\ACD32.EXE, 용량: 0.9M
도스용 그림보기 프로그램에 'SEA'가 있다면 역시 윈도용에는 'ACD See'가 있다고 할 수 있을 정도로 인터페이스가 훌륭한 프로그램이다. 그래픽 프로그램뿐만 아니라 한글(HWP.EXE)과 같은 다른 실행파일도 바로 실행시킬 수가 있다. 또한 그림을 확인하면서 마우스를 한번 클릭하는 것만으로 바로 윈도 벽지 화면으로 사용할 수 있다는 점 등 상당히 괜찮은 공개 프로그램이다.
이번 버전 업에서는 전체 메인 화면이 많이 바뀌었다. 특히 파일의 사이즈에 따라 바뀌는 큼직한 그림 화면이 그렇다. TOOL 메뉴와 VIEW 메뉴 등 몇 가지 기능이 추가되었으며 더욱 깔끔한 인터페이스를 보이고 있다.

## MDIR V3.05

파일명: D:\UTIL\MDIR\M.EXE, 용량:0.3M
최정한 님의 트레이드 마크 MDIR. 한국에서 가장 많은 사람들이 사용하고 있는 프로그램이다. 항상 통신상에서 다운로드 TOP10 안에는 꼭 들어 있는 이 프로그램은 이번 버전 업에서 드라이브 옆에 설명이 붙어 있는 것(예, 〔A〕 3,5")이 가장 눈에 뜨인다.

## DirectX 5.0(한글)

파일명: D:\UTIL\DERECT\DIRECTX, 용량: 3.7M
기존의 3.0 버전보다 빠르고 안정적이며, MMX를 지원하고 최신 보드칩셋 등의 호환성 부분이 돋보이는 DirectX5.0의 새로운 한글판 버전이다. 이외에 다양하게 향상된 기술과 고해상도 게임의 지원이 가능한 등 3.0에서 5.0으로의 변화를 실감할 수 있다. 마이크로소프트가 윈도95 상에서 게임을 실행하는데 있어서 도스와 같이 빠른 속도와 사운드를 지원하기 위한 일종의 드라이버로 윈도95용 게임을 즐기는 게이머에게는 필수이며 제작사에서도 이를 지원하는 게임을 대량 출시하고 있는 실정이다.

## 프롤로그

수백년 전 세상을 암흑으로 뒤덮었던 마왕이 악마의 세계에 봉인되었고 그 마계의 문을 열고 닫을 수 있는 열쇠는 인간, 드워프, 엘프, 세이렌 이 4종족이 나누어 보관하고 있었다.

이렇게 헬사리아 왕국이 평화를 되찾은지 3개월이 지났다. 함께 싸웠던 동료들은, 각자의 백성을 이끌기 위해 고향으로 돌아갔고 아크와 훼리오는 헬사리아 왕국의 복원을 위해 쉴 여유도 없이 바쁜 나날을 보내고 있었다. 이렇게 하루하루가 지나가면서 헬사리아 왕국은 아름다웠던 예전의 모습을 찾아가고 있었다. 시간이 지나 헬사리아 왕국의 왕비가 죽고 새로운 왕비가 들어오게 되었다. 새 왕비는 흑마술을 사용하여 마계의 문을 열고 마물들을 다시 끌어내고 있었다. 이런 일이 있은 후부터 북쪽지방에는 겨울이 되기 훨씬 전인데도 불구하고 대지 전체가 눈으로 뒤덮혔으며 마군 잔당들의 만행이 기승을 부렸고 마을 사람들이 자주 마물들에게 습격당하였다. 하지만 아크왕의 대관식을 앞둔 헬사리아 왕국은 축제 분위기로 들떠있었다. 그리고 이러한 사실을 알지 못한 동료들은 아크의 대관식에 참가하기 위해 헬사리아 왕국으로 향하는데…

## 적 클래스

| 클래스 | 설명 |
|---|---|
| 파이터 | 작은 스워드를 사용하는 가장 평범한 캐릭터 |
| 리저드 맨 | 곡도를 주무기로 근접전을 펼치는 악어모습을 한 반인반수이다. |
| 나이트 | 파이터보다 한 단계 높은 클래스로 직,간접공격이 가능하다. |
| 고스트 | 영혼의 결정체. 프리스트가 가진 신성 무기로 상대를 해야 한다. |
| 드래곤 | 마계 이전에는 성물이었지만 지금은 마군으로 등장한다. 브레스 공격을 조심하자. |

## 등장인물

| 이름 | 클래스 | 캐릭터 설명 |
|---|---|---|
| 아크 | 로드 | 주인공. 스워드계를 사용하며 13화부터는 성검을 사용한다. 대관식이 준비되는 무렵 성검을 마왕에게 도둑맞게되고 뜻하지 않는 모험을 하게 된다. |
| 훼리오 | 비숍 | 아크의 연인으로 회복계 주문을 외운다. 파티에 없어서는 안될 인물이다. |
| 드카티 | 버서커 | 왕국의 기사단 단장이었다. 아크가 어렸을 때 왕비로부터 구출해낸다. 직,간접공격이 가능하고 공격력이 강한 캐릭터. |
| 엘레노아 | 레이디 나이트 | 아크의 여동생으로 마계와의 관계를 끊고 아크 일행을 도와준다. 최강무기 데빌 엑스를 사용하는 유일한 캐릭터. |
| 고달 | 드워프 | 도끼를 사용하는 드워프의 용사. 전투를 할 때 그 성격 때문에 언제나 앞장서서 일행을 이끈다. |
| 웰 | 소서러 | 유일한 목적 '성검'을 찾기 위해 모험을 한다. |
| 아리시아 | 프리스트 | 회복주문을 사용하는 캐릭터. 특히 클래스가 프리스트이기 때문에 언데드계 몬스터에 강하다. |
| 디노 | 위저드 | 강한 공격형 마법을 구사하는 캐릭터. 형 디바가 마군이 된 것을 알고 형을 찾기위해 아크 일행과 함께 여행을 떠난다. |
| 이완 | 파이터 | 마군들에게 쫓겨 다니다가 아크 일행에게 도움을 받고 아크 일행과 여행을 계속한다. |
| 아리나 | 왈큐레 | 사이렌 마을의 부족장으로 아크의 대관식에 참석하러 가는 도중 마군들의 공격을 받게 되고 아크 일행에게 도움을 받는다. |
| 파이라 | 바드 | 아리나와 함께 여행을 떠난다. 격려의 노래로 아군의 행동력을 높여 준다. |
| 라이아 | 메이지 | 연인을 마군에게 잃은 아픔을 간직하고 복수를 하기 위해 아크 일행과 동행한다. |
| 루시다 | 하이엘프 | 엘프 마을의 부족장. 마을에 침입한 다크엘프에게 사로잡히지만 리사의 도움으로 풀려난다. |
| 리사 | 엘리멘탈 마스터 | 약해보이는 활을 주무기로 사용하지만 나름대로 무시할 수 없는 파워를 가졌다. |

| 클래스 | 설명 | 클래스 | 설명 |
|---|---|---|---|
| 소서러 | 말그대로 마법을 사용하는 클래스. 간접공격으로 대미지를 적지않게 준다. | 엘리멘탈 마스터 | 겉보기엔 엘프의 생김새를 한 마법사(?). 공격력이 강하다. |
| 고램 | 마법 방어력이 999나 되는 클래스. 공수 양면 모두 강하기 때문에 빈틈이 없다. | 잭·오·란탄 | 호박모양을 한 적. 처음부터 끝까지 꾸준히 등장하는 마군. 회복용 호박씨를 가지고 있다. |
| 스펙터 | 해골병(?). 연타하는 간접공격과 방패를 던지는 간접공격을 한다. | 릿치 | 언데드 계열의 몬스터로 중간보스격이다. 라이트 셉터를 장비한 웨이로에게 대미지를 입는다. |

## 1. 기억 저편에서…

STAGE 1 마룡의 섬

적의 평균레벨 : LV5~6

### 스토리 다이제스트

주인공 아크는 대관식을 보러온 옛 전우(?) 드카티를 만난다. 오래간만에 드카티를 만난 아크는 자신들이 예전에 드워프의 암벽으로 성검을 구하러 갔을 때 마군과 전투를 한 이야기를 한다. 훼리오가 옛날 아크일행의 무용담을 매우 듣고 싶어하자 아크와 드카티는 이야기 보따리를 풀기 시작하고 화면은 과거 회상장면으로 넘어가게 된다.

드카티를 맞어들이는 아크

### 적 유니트

| 이름 | 수 | 이름 | 수 |
|---|---|---|---|
| 닌자 | 2 | 나이트 | 7 |
| 엘리멘탈 마스터 | 4 | 잭 오 란탄 | 2 |
| 소서러 | 4 | 페어리 | 2 |

### 전술

앞으로 3개의 스테이지는 과거 회상 스테이지이기 때문에 조금 난이도가 높고 새로 들어오는 동료도 없다. 이점을 염두해 두고 스토리를 진행시켜 나가자.

일단 이 스테이지에서는 3부대로 흩어져 있기 때문에 초반이지만 난이도가 조금 높다. 부대는 3개로 편성하되 직접공격이 가능한 아크, 란티아, 고달, 드카티를 주축으로 해

올파른 파티 구성이란 이런 것

이런식은 곤란하다

이것이 전설에서 말하던 숨겨진 아이템이 있는 곳

서 간접공격이 가능한 엘프와 엘리멘탈 마스터 그리고 회복공격이 가능한 프리스트를 후열에 배치해 진행해 나가자. 그리고 맵상의 마을위에 캐릭터가 위치하게 되면 때에 따라 무기를 살 수 있으며 중요한 정보도 얻을 수 있다. 뿐만아니라 매턴 회복을 하게 되고 방어력도 높아지기 때문에 마을을 적보다 먼저 선점하는 것도 중요하다.

이곳에서는 숨겨진 아이템이 있는 곳을 알려주는데 그곳은 꽃밭처럼 되어 있는 곳이나 따로 나무 한그루가 떨어져 있는 곳이다. 일단 한번 체크는 해 두자.

## BOSS 드래곤

드래곤은 레벨이 10에다가 파이어 볼로 아군을 공격하는 데 대미지 약 20~30정도를 준다. 게다가 공수 양면의 능력치가 보통이상이기 때문에 주력캐릭터로 공격을 하되 회복에 주력하며 공격을 하자.

드래곤과 아크의 일기토

## STAGE 2 왕도 붕괴

적의 평균레벨 : LV9~10

## 스토리 다이제스트

결국 마물들과의 싸움으로 방향을 잃어버려 드워프 암벽에 도착하기까지 3일이나 걸려버린 일행. 휘리오는 이 이야기를 듣고 비웃는다. 이야기는 삼천포로 빠져 아크가 어렸을 때 자신들을 구해 주었던 이야기를 해 달라고 드카티에게 말한다. 장면은 다시 회상장면으로 넘어간다. 오래전 드카티는 '성이 여왕의 마물들에 의해서 포위되었다'라는 말을 듣고 마의 근원은 여왕이라는 것을 알게된다. 사실을 알게 된 드카티는 성을 탈출하기로 결심하고 아크를 포함한 성안의 아이들을 성밖으로 내보낸 뒤 자신도 탈출을 시도한다.

## 적 유니트

| 이름 | 수 | 이름 | 수 |
|---|---|---|---|
| 소서러 | 9 | 리저드 맨 | 5 |
| 닌자 | 2 | 나이트 | 2 |
| 고렘 | 4 | 잭 오 란탄 | 4 |

## 전술

이 스테이지는 보스인 다크 퀸을 포함해서 적군 유니트의 개인 능력치들이 다 높은 편이다.

게다가 수적으로도 불리하다. 스테이지를 클리어하는데 엄청난 노력이 필요하다. 일단 맵 오른쪽에 기절해 있는 신관을 살리는 것이 급선무이다. 주력 캐릭터 2명정도와 회복계 캐릭터 1명을 보내서 신관을 구하자. 맵 상단 좌우에 위치한 방에는 아이템 상자가 있는데 이 상자에는 할버드, 프레일, 헤비렌서, 알약, 엘릭서 등 강력한 무기와 비상약품들이 있어 시나리오를 진행하기 전에 꼭 챙겨두자. 여기서 등장하는 마법사들은 라이트닝 계열의 마법을 사용하기 때문에 직,간접 공격이 가능해 까다로운 적이 될 것

이다. 아래로 내려오다 보면 새로운 적인 고램이 일행을 기다리고 있다. 고램은 공격력과 방어력이 높고 마법공격으로는 대미지도 줄 수 없어서 굉장히 고전을 할 것이다. 이때 드카티의 간접공격으로 어느정도 대미지를 입힌 후 란티아로 마무리를 하자.

안전하게 스테이지를 진행시키키 위해서는 란티아와 드카티 같은 방어력이 높은 캐릭터를 전열에 두고 후열에는 마법사나 프리스트를 배치한 후 방어 라인을 만들어 공격하자.

고램의 스테이터스. 마법 방어력이 999다

우선 기절한 신관을 구출하자

드카티의 마음은 생긴것과는 다르다

## BOSS 다크 퀸

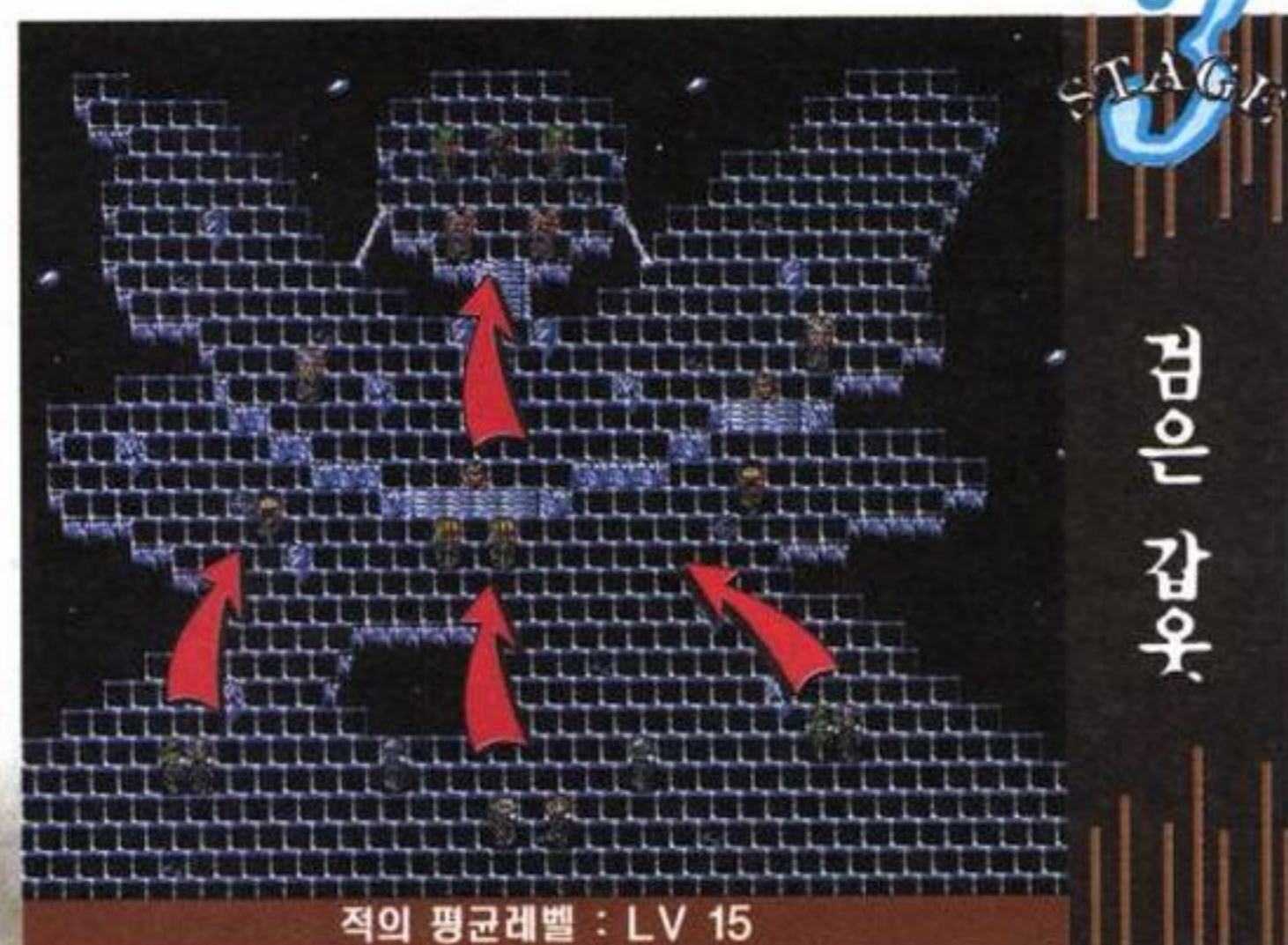
보스인 다크 퀸은 체력이 96에 공격력이 36, 방어력이 34이고 무기로는 흑수정의 지팡이를 사용하기 때문에 거의 무적이다. 여왕과 첫 조우를 하면 여왕은 드카티에게 자신에게 충성을 하면 살려준다고 하지만 드카티는 거부한다. 드카티는 악의 근원을 뿌리를 뽑아야 한다면서…. 드카티는 간접공격을 란티아는 직접공격을 해서 한턴에 많은 대미지를 주자.

물론 회복은 필수. 남는 캐릭터는 총알 받이로 쓰자.

뭘 믿고 이런 말을 하는 건지

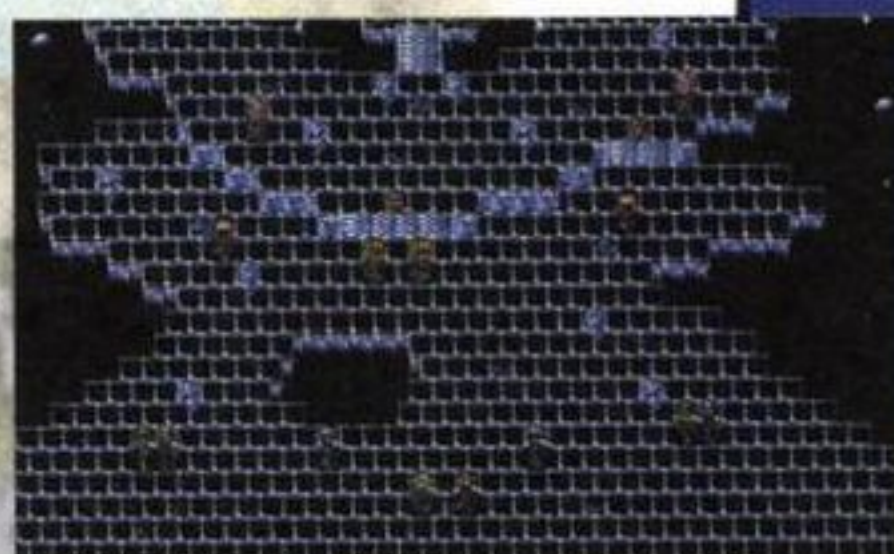
악의 근원은 뿌리를 뽑아야 한다고 아버지께서 말씀하셨지

## STAGE 3 검은 갑옷

적의 평균레벨 : LV 15

### 스토리 다이제스트

무사히 일행은 왕궁을 빠져 나왔지만 여왕이 쉽게 물러난 것에 대해 의문점을 갖는다.

이 일에 대해 드카티는 "그때는 여왕이 엘레노아를 임신했기 때문이다"라고 대답을 해준다.

이 말을 듣고 아크는 자신이 수년전 전쟁에서 잡은 포로이자 자신의 이복동생인 엘레노아에게 간다. 엘레노아는 그때 왜 자신을 구해 주었냐는 식으로 이야기하자 아크는 "전쟁은 이제 끝이 났고, 넌 내 동생이기 때문이야."라는 말을 하며 엘레노아에게 남매의 정을 일깨워 준다. 엘레노아는 이 말을 듣고 아크에게 1년전 디바가 큰 힘을 얻고

아크와 엘레노아

싶어 여왕을 찾아 왔었고 여왕이 가르쳐 준대로 디바는 흑기사가 되기 위해 얼음의 성으로 갔었다며 1년 전 그때 이야기를 해준다.

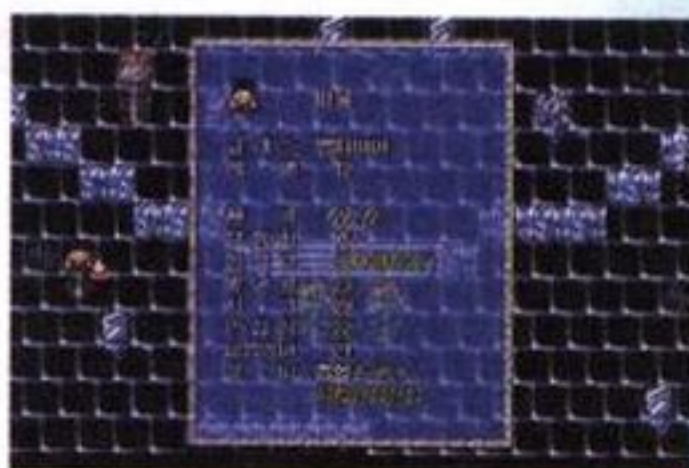
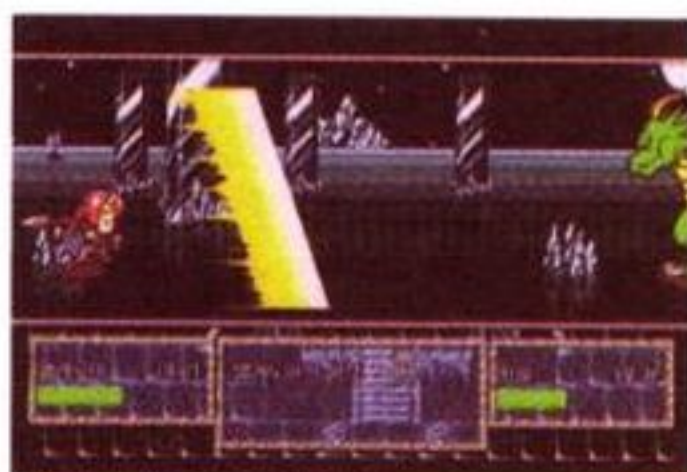
## 적 유니트

| 이름 | 수 | 이름 | 수 |
|---|---|---|---|
| 뱀파이어 | 2 | 데몬 | 4 |
| 고램 | 2 | 잭 오 란탄 | 2 |
| 드래곤 | 2 | | |

## 전술

이 스테이지는 디바가 흑기사가 되는 이벤트 스테이지이다. 아군은 엘레노아와 디바 그리고 닌자2, 소서러 2, 나이트2명 뿐이다. 마군들의 전투장이라고 할 수 있다. 일단 목표는 흑기사이고 적으로는 드래곤과 뱀파이어가 등장한다. 드래곤의 패턴은 1화와 같으니 걱정하지 말자. 게다가 한턴이 지날 때마다 체력이 자동으로 회복되니 편하게 진행할 수 있다.

새롭게 등장한 적, 뱀파이어

데몬의 파워 웨이브(?)

엘레노아의 공격, 멋지다

하지만 흑기사를 공격할 수 있는 사람은 디바뿐이다. 즉, 디바의 레벨업에 신경을 써야 한다는 것이다. 모든 적을 죽여 경험치를 가능한 한 많이 얻는 것이 포인트이다.

## BOSS 흑기사

흑기사와 상대할 수 있는 캐릭터는 디바뿐이다. 다른 캐릭터가 싸움을 걸면 '애송이와는 상대하지 않는다.' 라고 하며 전투가 일어나지 않는다. 공격방법은 일반 검사와 다른 점이 없지만 흑기사라는 이름에 걸맞는 파워를 지니고 있다. 디바의 레벨이 어느정도 비등하지 않으면 한방에 천국으로 갈 수도 있다. GAME OVER.

최고의 기사는 하나뿐이다

# 2. 제 2의 비극. 그리고...

STAGE 4 추적

적의 평균레벨 : LV 1

## 스토리 다이제스트

디바가 흑기사를 쓰러뜨리면 갑옷이 디바에게 말을 건다. 자신을 장비하면 최강이 될 수 있다며…. 디바는 인간이 가지고 있는 힘보다 더 큰 힘을 얻고 싶어 그 갑옷을 입게된다.

이때 아크는 알게 된다. 디바가 더 이상 이세상 사람이 아니라는 것을…. 아크는 엘레노아에게 너도 흑기사의 힘을 받았냐고 묻자 엘레노아는 정색을 하며 자신이 가진 힘은 어머니에게 물려 받았다고 말을 한다. 동시에 엘레노아는 마왕을 처음 보았을 때 이야기를 하는데,

그 이야기를 들은 아크는 전에

싸운 마물이 마왕이 아니라는 것을 깨닫게 된다.

이때 성에 마물이 침입하는 사건이 발생하고 성검을 도둑맞게 된다. 아크는 란티아에게 성을 맏기고 성검을 찾기위해 여행을 떠난다.

## 적 유니트

| 이름 | 수 | 이름 | 수 |
|---|---|---|---|
| 소서러 | 2 | 나이트 | 3 |
| 리저드 맨 | 5 | 닌자 | 1 |

## 전술

극히 평범한 스테이지이다. 마을을 다니다 보면 '하늘을 나는 물체가 입에 커다란 물건을 물고 북쪽으로 날아갔다.' 라는 정보를 얻게된다. 그건 바로 다름아닌 데몬이다. 이 데몬은 이동력이 높다. 아크일행이 북쪽으로 진군할 때마다 이 데몬은 더욱 더 빠른 속도로 북쪽으로 도망을 간다. 하지만 맵 밖으로는 나가지 않으니 연습한다는 기분으로 모든 적을 없앤후 보스를 처리하자. 보스는 아크, 엘레노아, 드카티 이 세명으로 처리를 하자.

보스 데몬의 스테이터스

성검 도둑은 어디로 갔을까?

숨겨진 아이템이 많으므로 찾아보자. 꽃밭이나 나무 한그루가 힌트이다.

## BOSS 데몬

정말 어줍지 않은 보스이다. 공격력, 방어력 모두 별볼일 없기 때문에 가볍게 상대해 주자.

성검을 내 놓아라

## STAGE 5 새로운 위협

적의 평균레벨 : LV3~4

## 스토리 다이제스트

아크일행은 성검을 훔쳐 달아난 마물을 찾아 물리쳤지만 성검은 보이지 않았다. 일행이 어리둥절해 하고 있을 때 드카티가 북쪽에 마군잔당이 남아 있으니 실망하지 말고 계속 북쪽으로 가자고 한다. 아크도 그말에 동의하고 일행은 북쪽으로 향한다. 또 아크가 이 소식을 성에 알리자 그 소식을 들은 아리시아와 디노가 일행에 합류하고 성검의 행방을 찾는 일을 도와준다.

봉창 두드리는 소리. 뭐 잘못 먹었냐

원군으로 온 아리시아

## 적 유니트

| 이름 | 수 | 이름 | 수 |
|---|---|---|---|
| 소서러 | 4 | 나이트 | 4 |
| 리저드 맨 | 4 | 닌자 | 1 |

## 전술

마을을 돌아다니다 보면 마을 처녀들이 납치되었다는 사실을 알게 된다. 납치범들은 맵 북쪽에 진을 치고 있는 넌자와 소서러 그리고 잭오 란탄이다. 우선 북쪽으로 가는 것은 무리이다. 우선 맵 가운데로 진군을 한 후 마을 입구를 지키고 있는 놈들을 처리하고 마을에 진을 친 후 한놈씩 물리치면서 진행해 나가자. 그리고 맵 가운데에는 마물들을 피해 도망다니고 있는 기사가 있다. 그의 이름은 이완. 그에게 접근하면 이완은 동료가 되어준다.

맵을 우회해서 천천히 보스에게 접근하자.

이완에게 접근해 그를 일행으로 만들자

처녀가 납치되었다는데…

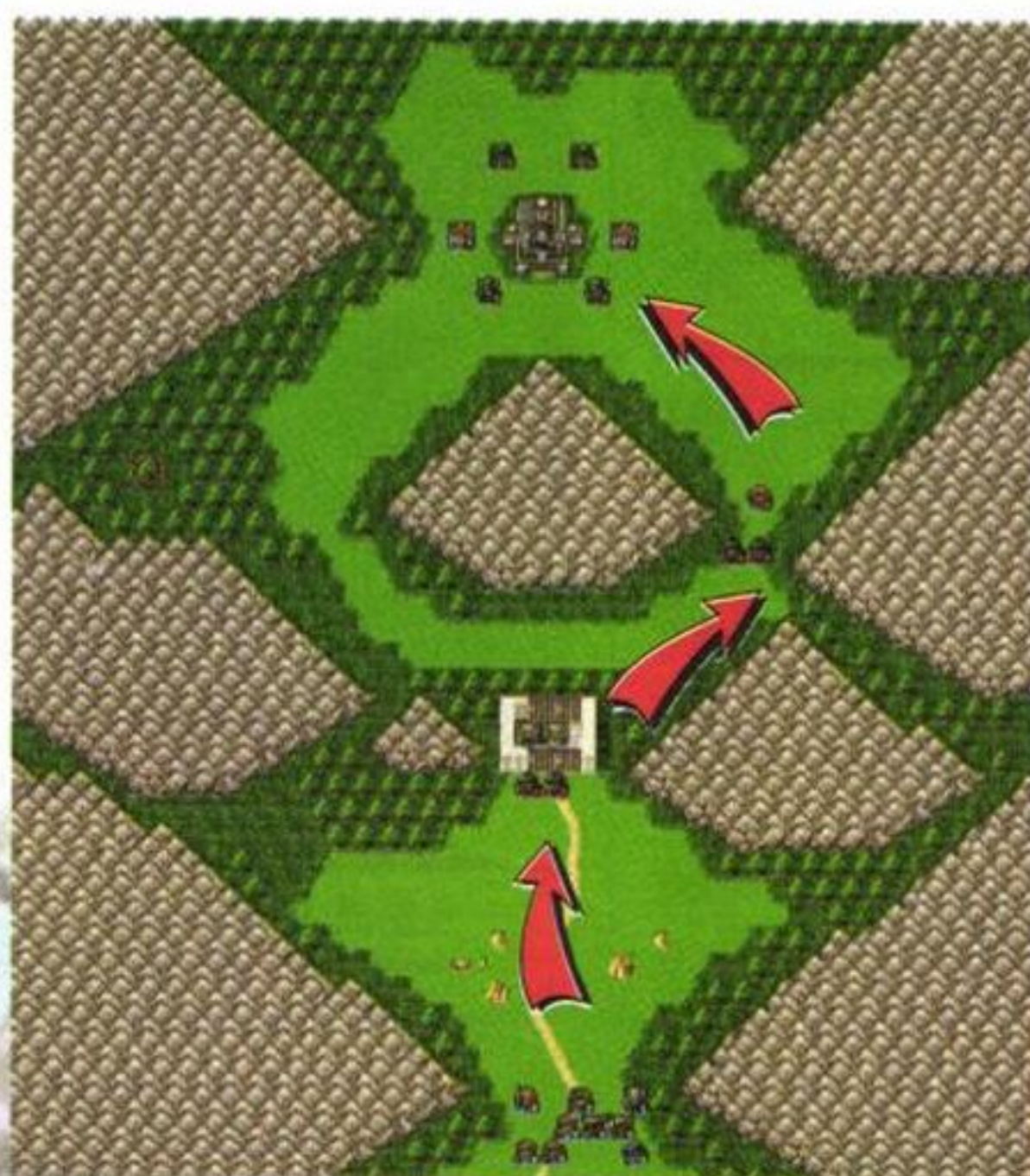
## BOSS 카이젤 백작

카이젤 백작은 클래스가 뱀파이어이다. 공격패턴은 자신이 박쥐로 변해 직접공격을 한다.

카이젤 백작을 공격할 때는 드카티와 고빌 그리고 아크가 번갈아가면서 연속공격을 퍼붓자.

한번에 많은 대미지를 주어서 2턴 내에 승부를 보자. 체력 소비가 많으므로 회복에 신경을 써야한다. 카이젤 백작을 이기고 나면 백작은 전에 만난 다크 퀸처럼 마계의 힘을 우습게 보지 말라고 하며 사라진다.

원수는 외나무 다리에서 만나는 군

피 좋아하네. 이거나 먹어라

## STAGE 6 마군의 망령

적의 평균레벨 : LV 5

## 전술

어찌되었든 카이젤 백작이 말한 대로 진짜 마력을 가진 마군들을 물리치고 잃어버린 성검을 찾기위해 일행은 한가닥 희망을 가지고 북쪽으로 향한다. 북쪽에 진을 치고 있는 마군에게 가기 위해 성문을 지나던 도중 아크일행은 마군에게 붙잡혀 있는 아리나와 파이라를 만나게 된다. 그들은 아크의 대관식에 참석하기 위해 헬사리아로 가는 도중 마군에게 붙잡혔다고 한다. 그들을 일행으로 맞아들이고 여행을 계속한다.

아리나와의 재회. 식구가 또 늘었군

### 적 유니트

| 이름 | 수 | 이름 | 수 |
|---|---|---|---|
| 고램 | 4 | 왈큐레 | 2 |
| 서큐버스 | 2 | 페어리 | 1 |
| 나이트 | 2 | 소서리 | 2 |
| 잭 오 란탄 | 1 | | |

### 전술

이 스테이지의 난관은 맵 가운데 위치하고 있는 성문의 통과이다. 고램은 전에도 말을 했지만 공격력과 방어력이 센 데다가 마법공격은 먹히지 않으니 힘들다. 일단 마을 안에 있으면 방어력이 상승하니 마을 밖으로 유인하자. 그후 드카티나 란티아, 아크 등에게 맡기자.

공격은 로테이션 어태이다. 성을 통과하면 길이 두갈래로 나뉜다. 왼쪽길은 적이 없는 것 같이 보이지만 곳곳에 복병이 숨어 있으니 조심하자. 오른쪽 길에는 잭 오 란탄과 고램이 있는데 잘 생각해서 진행하자.

보스가 있는 곳의 마군들은 마을을 거점으로 하고 있기 때문에 방어력이 높고 매턴 체력이 회복된다. 고전이 될지도 모르지만 일단 노리는 것이 어새신이니 만큼 마군이 부담스러우면 한턴에 어새신을 박살내자.

4턴째에 잭 오 란탄이 원군으로 등장한다.

뚫어야 하느니라. 뭘?

완벽한 방어 시스템

### BOSS 어새신

어새신은 클래스 특성상 접근전에 매우 강하다. 때문에 어새신을 상대할 때에는 간접공격으로 어느정도 대미지를 입힌 후에 직접공격을 가해야 한다. 무모하게 직접공격을 퍼부었다가는 매턴 아군이 들것에 실려나갈지도 모르는 일이다.

공격력, 방어력이 레벨에 비해 형편없다

받아라. 이 악당아

## 3. 겁게 드리워진 그림자. 사신(死神)

STAGE 7 슬픔의 호수

적의 평균레벨 : LV5~6

### 스토리 다이제스트

어새신을 죽였지만 그도 성검을 가지고 있지는 않았다. 아크는 어새신이 성검을 가지고 있지 않다는 것을 알고 성검을 훔쳐간 것은 마군과 상관없다는 것을 깨닫는다. 일행은 이제 목적을 잃은채 또 다시 북쪽에 뭔가 있을 거라는 희망을 가지고 여행을 계속한다. 북쪽으로 계속 향하던 도중 루노리아 호에 도착한 아크 일행은 여독을 풀기위해 잠시 쉬려고 하는데 훼리오는 호수 주변에 있는 숲에서 이상한 기운을 느끼고 일행에게 경고를 한다.

~전투중~

마을에 도착한 후 아크일행은 떠나간 약혼자를 찾아 길을 떠나는 라이아를 만나게 되고 일행 앞에 커다란 검은 그림자가 드리워져 있다는 것을 느낀다.

유일한 생존자

호수위로 부상한 성(?

이곳에 어리나의 무기가 있다

원군등장

서 북쪽으로 진행하자.

여기서부터가 난관이다. 호수 가운데에서 갑자기 성이 올라온다. 그리고 이 스테이지의 보스인 스펙터가 모습을 드러낸다. 이 스펙터에게 접근하기 위해서는 드라큘라와 어새신을 상대해야 하는데, 드라큘라는 직. 간접 공격이 모두 뛰어나고 어새신은 마을을 거점으로 하고 있기 때문에 방어력이 높아 섣불리 공격을 할 수 없다. 일단 주력 캐릭터로 한번에 공격을 하자. 아크가 스펙터가 있는 성으로 발을 들여 놓으면 맵 왼쪽 상단에서 적의 원군이 3명씩 등장한다. 일단 총알 받이 캐릭터로 이 원군을 막고 아크는 보스에게 접근을 하자.

## 적 유니트

| 이름 | 수 | 이름 | 수 |
|---|---|---|---|
| 고스트 | 3 | 뱀파이어 | 1 |
| 잭 오 란탄 | 2 | 어새신 | 1 |

## 전술

이 스테이지에는 언데드계 몬스터들이 많이 등장한다. 영혼이 모여 만들어진 고스트와 뱀파이어. 이 언데드계 몬스터는 신성무기를 가진 프리스트로 공격을 해야한다. 때문에 프리스트를 키우지 않은 플레이어는 이 스테이지에서 좀 고생을 할 것이다. 언데드 계열의 몬스터를 한명씩 물리치고 나가다 보면 마을이 보이는데 그 근처를 살펴보면 강가 주위에 나무 한 그루가 보이는데 여기서 오딘의 창을 얻을 수 있다. 마을에 도착하면 겁에 질려있는 라이아를 만나게 된다. 그녀는 겁에 질린 남자가 '사신'이 온다는 말을 했고 자신의 약혼자도 그와 함께 사라졌다고 이야기를 한다. 일단 라이아를 동료로 맞아들이고 왼쪽으로 돌아

새로운 적, 고스트

## BOSS 스펙터

스펙터는 언데드 계열의 몬스터이기 때문에 레벨이 높은 신관으로 공격을 해야 한다. 간접공격이 효과적이지만 그렇게 할 수 없으니 파이라가 격려의 노래를 불러 췌리오의 행동력을 높여 한턴에 두 번 공격을 할 수 있게 하자. 장기전이 될 가능성이 있으니 조심하자.

저스티스 카운터 크로스

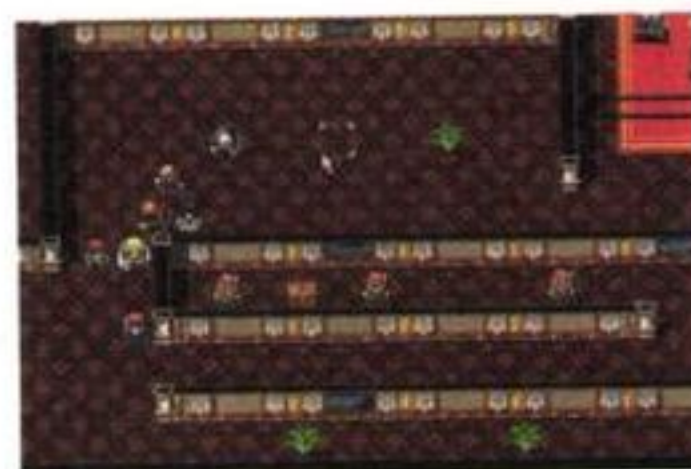
STAGE 8

# 환상의 섬

적의 평균레벨 : LV 7

화분이 2개 놓여 있는데 이곳에서 어새신이 나오니 주의하자. 언제나 말해두지만 수상하다 싶으면 의심을 하자. 주로 나무나 화분에 숨어 있다 나오는 것이 복병 어새신이다.

이놈만 주의하면 이 스테이지는 끝난 것이나 다름없다.

도플갱어의 등장

복병 어새신. 비겁하게 숨어있다니…

이렇게 많은 도플갱어들이 있다니

둘러싸고 있으면 다나

넌 한방이야

## 스토리 다이제스트

아크일행은 스펙터를 처리한다. 하지만 라이아는 죽어가는 스펙터의 목에 걸린 펜던트를 보고 놀란다. 그 펜던트는 자기가 약혼자에게 주었던 것이기 때문이다. 죽어가는 라이아의 약혼자인 월터는 마을 사람들을 죽이고 자신을 악령으로 만든 것은 바로 사신이라는 말을 하며 숨을 거둔다. 사신에 의해 모습이 변한 월터를 원래의 모습으로 되돌리려고 하지만 라이아는 이내 포기하고 월터가 편안히 잠들 수 있도록 기도한다. 사신에 의해 약혼자를 잃은 라이아는 복수를 다짐하며 아크 일행과 모험을 떠난다.

애인을 확인한 라이아

## 적 유니트

| 이름 | 수 | 이름 | 수 |
|---|---|---|---|
| 도플갱어 | 14 | 나이트 | 4 |
| 엘리멘탈 마스터 | 6 | 스펙터 | 5 |

## 전술

이 스테이지는 언뜻보면 적이 없어보인다. 하지만 도플갱어가 곳곳에 배치되어 있다.

도플갱어는 석상 모양을 하고 있는데 그 옆을 지나가는 아군 유니트의 모습과 능력치를 그대로 흉내내는 마물이다. 이 도플갱어를 피해 갈 수 있는 방법은 없다. 때문에 도플갱어 옆을 지나갈 때는 약한 캐릭터를 앞에 세우고 강한 캐릭터를 붙여두자. 도플갱어가 약한 캐릭터를 복제하면 바로 강한 캐릭터로 처리하자. 그리고 도플갱어를 지나 올라가다 보면

## BOSS 릿치

릿치는 정말 허약하다. 단 프리스트가 공격을 했을때만 한해서 말이다. 파이라와 아이라, 그리고 훼리오가 한번씩 때리면 죽는다. 정말 쉽다.

보호막이 무슨소용이냐

## 전술

이 스테이지는 보스로 가는 길이 두가지가 있다. 일단 왼쪽은 겉보기엔 적이 없어 보인다. 그리고 오른쪽에는 잭 오 란탄, 나이트, 소서러가 진을 치고 있다. 이렇게 이야기를 하면 분명히 왼쪽으로 가겠지. 하지만 방심하지 말고 부대를 둘로 나눈 후 양동작전을 펼치자.

이렇게 양동작전을 펼치자

눈사람 속에서 미라지 소드를 찾아았다

복병 어새신의 등장

정신을 차리면 동료가 되나

왼쪽에는 어새신 3명이 매복하고 있는데, 더욱 무서운 건 이놈들이

## STAGE 9 요정의 눈물

적의 평균레벨 : LV 8

## 스토리 다이제스트

릿치는 자신이 성검을 훔쳐오라고 지시는 했지만 성검이 자신에게는 필요하지 않았기 때문에 다른 마군에게 그 성검을 주었다고 말하며 넌지시 다른 마군의 존재를 알려준다.

릿치를 물리치지만 그는 불사족의 왕으로 신성무기가 없으면 물리칠 수가 없다. 결국 그 말은 성검으로 죽일 수 밖에 없고 그 성검은 마군이 가지고 있으니 자신은 무적이라는 뜻이다. 일행은 성검을 찾기 위해 릿치의 말대로 북쪽으로 향한다. 북쪽으로 가면 설산의 마을에 도착하는데 이곳은 아직 눈이 내릴 시기가 아닌데 온통 눈으로 뒤덮혀 있다. 이곳에서 정령의 활동을 조사하기 위해 온 루시디를 만나게 되고 이 이상한 현상이 마군과 관련이 있다고 느낀 루시다는 아크일행에 합류한다.

정령의 활동을 조사하러 나온 루시다

## 적 유니트

| 이름 | 수 | 이름 | 수 |
|---|---|---|---|
| 리저드 맨 | 1 | 잭 오 란탄 | 9 |
| 위저드 | 2 | 나이트 | 2 |
| 엘리멘탈 마스터 | 2 | | |

연합 공격을 펼친다는 것이다. 만의 하나라도 약한 캐릭터가 그곳에 발을 들여놓으면 벌집이 되서 나올 것이다. 그러니 적절히 캐릭터를 분산시켜 진행해 나가자. 이곳에도 어김없이 숨겨진 보물이 나오는데 그곳은 눈사람이 있는 곳이다. 각종 무기가 나오니 체크해 두자. 설녀 근처에는 허약한 적들이 그녀를 호위하고 있는데 '그냥 경험치를 올린다' 라고 생각하고 가볍게 상대하자.

## BOSS 설녀

'설녀는 강하다.' 라는 말을 해 주고 싶다. 방어력은 별볼일 없지만 눈사람을 이용한 직,간접공격이 강하기 때문에 조심해야 한다. 직접공격의 패턴은 작은 눈사람을 8개정도 불러 공격을 하는 것이고 간접공격의 패턴은 커다란 눈사람을 불러 공격하는 것이다. 직접공격은 한번에 60정도의 대미지를 준다. 하지만 간접공격은 20정도의 대미지밖에 주지않기 때문에 간접공격으로 소모전을 펼치자.

정신차려라

설녀의 눈사람 공격

럴 시기도 아닌데 어떻게 된 일이냐고 묻자 설녀는 검은 천을 두른 스펙터가 자신을 불러 이런 일을 벌였다고 대답을 한다. 결국 이 검은 천을 두른 스펙터는 릿치 한놈밖에 없지만…. 아 이야기를 들은 루시아는 마왕에 대한 복수심에 불타 본격적으로 아크일행과 함께 할 것을 다짐한다. 설녀는 이 산을 넘는 것을 도와준다며 일행에 참가하는데…. 아리나는 이름이 없는 설녀에게 '유키(雪)' 라는 이름을 지어준다.

설녀가 일행에 들어왔다

# 4. 드러나는 성검의 행방

STAGE 10

드래곤 로드

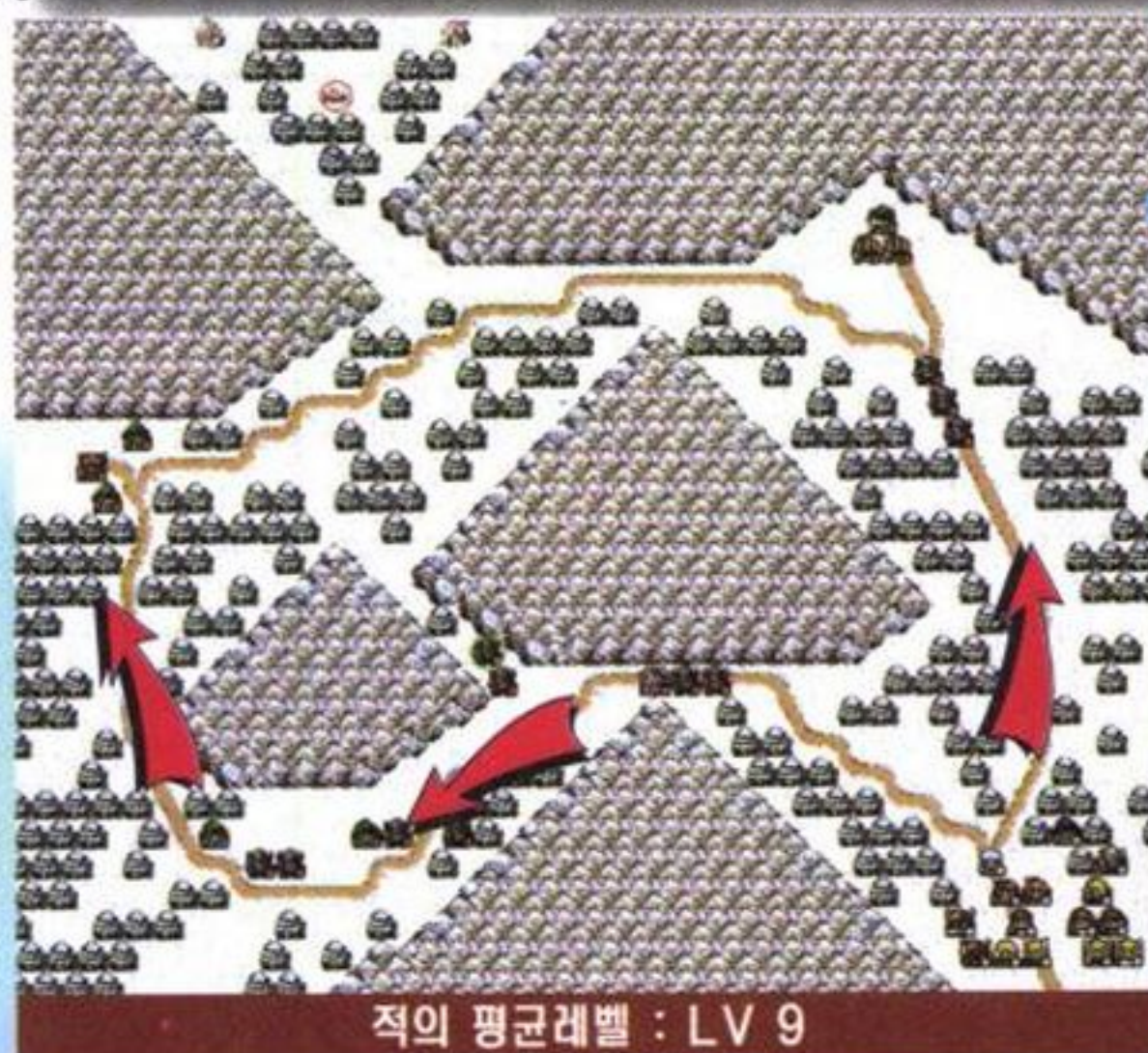
적의 평균레벨 : LV 9

### 적 유니트

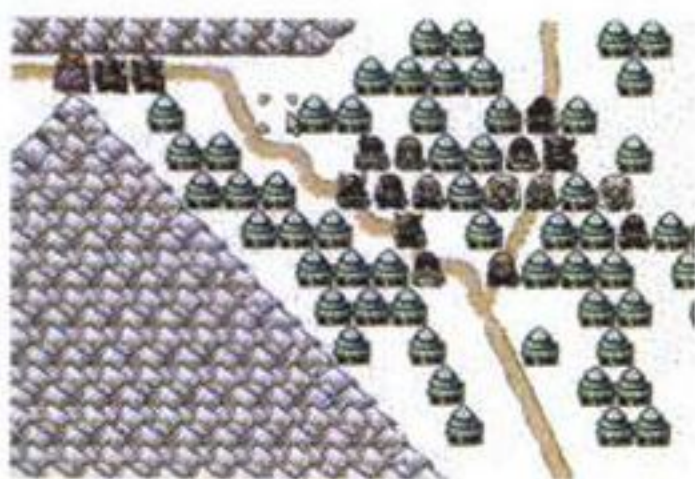
| 이름 | 수 | 이름 | 수 |
|---|---|---|---|
| 나이트 | 11 | 소서러 | 5 |
| 데몬 | 1 | 잭 오 란탄 | 2 |

### 전술

이 스테이지는 유니트가 이동하기 힘들게 되어있다. 산을 넘는 길은 두가지가 있는데, 하나는 왼쪽으로 고개를 넘는 길이 있고 나머지 하나는 멀지만 산을 돌아가는 길이 있다.

일단 돌아가는 길이 가장 편한길이지만 전력이 강하다고 나름대로(?) 생각한다면 산을 넘자. 고개를 넘으려면 데몬, 소서러와 싸워야 하는데 굉장한 소모전이 될 것이다. 하지만 어느쪽으로 가던지 주의해야 할 점은 한가지 있다. 그것은 바

### 스토리 다이제스트

설녀는 자신은 원래 겨울에 잠에서 깨어나 눈을 내리게 하는 것이 자신의 임무라고 일행에게 이야기를 해준다. 하지만 지금은 눈이 내

FARLAND STORY II

부대를 둘로 재편성해서 산을 돌아가자

드래곤 전설에 관련된 무기가 어디에 있지?

드래곤 로드를 얻었다

로 복병 어새신이다. 스테이지 구조를 보면 알겠지만, 곳곳에 나무가 있고 어새신도 한두명이 나오는 것이 아니다.

주위에 나무가 있으면 주의하자. 마을을 돌아다니면 성물이었던 드래곤의 혼이 깃든 물건에 대한 이야기를 듣게되는데 그것은 사이클롭스를 호위하는 소서러중 한명이 가지고 있다. 꼭 챙겨두자.

## BOSS 사이클롭스

사이클롭스는 직접공격보다 간접공격의 대미지가 적기 때문에 일단 드카티로 간접공격을 한 후 마무리를 짓자. 어려운 상대는 아니다.

사이클롭스의 공격

## 스토리 다이제스트

사이클롭스를 죽이고 우여곡절 끝에 산을 넘은 아크일행. 유키는 자신의 할 일은 이제 끝났다며 일행과 이별을 한다. 유키는 아크에게 여행에 조금이나마 도움이 되었으면 좋겠다며 '라이트 셉터'를 준다. 일행은 북쪽산을 넘어 계속 진군을 한다. 일행이 다다른 곳은 릿치가 있는 강인데, 이 강은 흐르지도 않고 얼지도 않는 강이다.

유키는 이제 파티에서 빠진다

# STAGE 11 불사의 왕

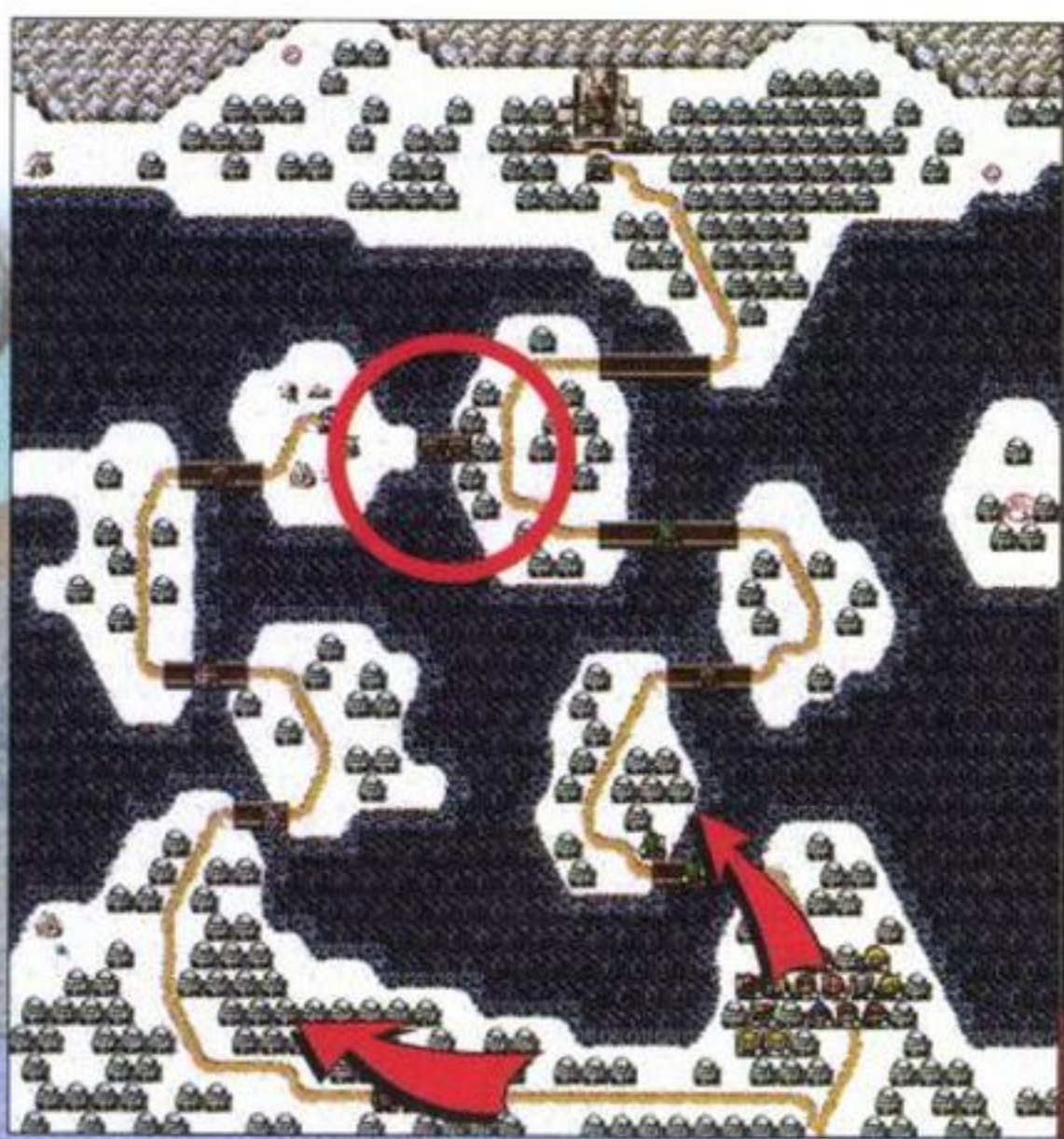
적의 평균레벨 : LV 9

## 적 유니트

| 이름 | 수 | 이름 | 수 |
|---|---|---|---|
| 리저드 맨 | 3 | 나이트 | 2 |
| 사이클롭스 | 4 | 드래곤 | 1 |
| 데몬 | 1 | 서큐버스 | 1 |
| 스펙터 | 4 | | |

## 전술

이 스테이지를 클리어하려면 엄청난 시간투자와 노력이 필요하다. 전력이 약하다면 일행이 모두 강을 가로질러 가는 방법을 선택해야 하고 어느정도 전력이 정비되어 있는 상태라면 더 많은 발전을 기하기 위해 부대를 둘로 재편성해서 양동작전을 사용하자.

가로질러 가는 방법을 사용하면 사이클롭스와 드래곤이 길목을 차

○주력부대는 바로 진격, 나머지는 우회해서 진격하자

○이곳을 뚫어주어야 서쪽부대와 합류할 수 있다

드래곤이 이제는 조무라기로 등장한다

숨겨진 아이템 획득

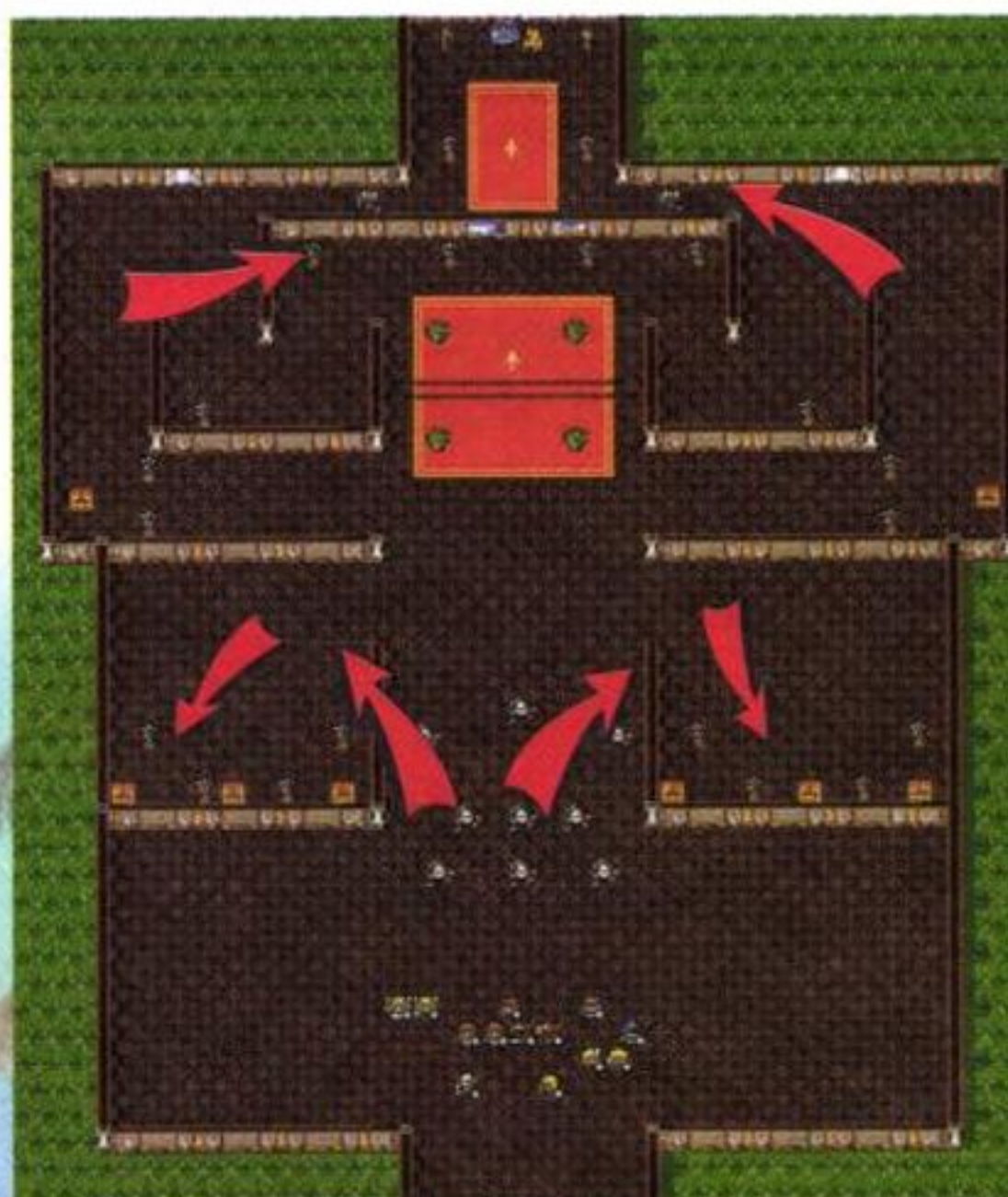
변태 써큐버스의 키스 공격

## BOSS 릿치

릿치를 효과적으로 공격할 수 있는 캐릭터는 '라이트 셉터'를 장비한 훼이로 뿐인데 문제는 훼이로의 레벨이다. 훼이로가 릿치와 비슷한 16정도의 레벨이 되어야 어느정도 미래를 보장할 수 있지 그렇지 않으면 굉장히 어려운 전투가 될 것이다. 그렇지 않으면 처음부터 다시해야 하는 비극이 생길지도 모르니 이 점 염두해 두길 바란다. 훼이로를 집중적으로 키우자.

이런놈으로 공격해 봐야 소용없다

례대로 막고 있기 때문에 간접공격으로 승부를 보면 쉽게 지나 갈 수 있다. 양동작전을 사용하면 맵의 상단에서 두 부대가 합류를 해야 하는데 이 길목을 사이클롭스 2마리가 지키고 있어 행동을 할 때 같이 행동하지 않으면 낭패를 보니 주의하자.

마을을 이곳저곳 돌아다니면 '이 세상에는 사용자의 능력에 따라 공격력이 변하는 무기가 있다는 무기가 있다.'라는 정보를 얻게 된다. 중요한건 이 무기가 전에 유키가 아크에게 준 '라이트 셉터'인 것이다. 라이트 셉터는 신성계열의 무기로 릿치를 공격할 수 있는 무기중 하나이다. 이 외에도 이 스테이지에는 엘리멘탈 마스터의 전용무기인 라플라이트가 바다 한가운데 섬위에 있다. 꼭 챙겨두자.

## STAGE 12 오누이

적의 평균레벨
: LV9~10

### 스토리 다이제스트

릿치는 엘레노아를 자신의 편으로 끌어들이기 위해 노력을 했지만 엘레노아는 다시는 마계와 손을 잡지 않겠다고 하며 릿치의 제안을

단호히 거절했다. 릿치는 엘레노아의 힘을 원한 것이 아니었다. 다만 엘레노아는 마계의 창조주인 다크퀸의 피를 이어받았고 그녀의 몸에는 왕가의 피가 흘러 성검을 사용할 수 있었기 때문이다.

결국 릿치는 뜻대로 되지 않자 강제로 엘레노아를 납치해 버리고 만다. 아크는 엘레노아를 구하기 위해 릿치를 죽이지만 엘레노아의 행방을 알 수 없었다.

마계와 다시는 손잡지 않을 것이다

세상은 다시 원래대로 돌아왔다

허약한 놈만 복제하자

환상적인 무기가 여기에…

왕좌로 다가가면 엘레노아가 나타난다

은 8화에 나온 것처럼 하면 된다. 이곳에 있는 아이템들은 홍련의 도끼, 뇌신의 지팡이, 프레임 스타 등이 나오는데 모두 좋은 무기들이니 챙겨두도록 하자. 진행이 느리더라도 약한 캐릭터를 앞으로 내세우면서 도플갱어를 하나하나씩 처리해 나가자. 아무도 없는 왕좌근처에 도달하면 릿치에게 납치되었던 엘레노아가 보스로 나온다. 엘레노아는 마왕에게 조종당하고 있을 뿐이니 마음껏 패주자.

## 적 유니트

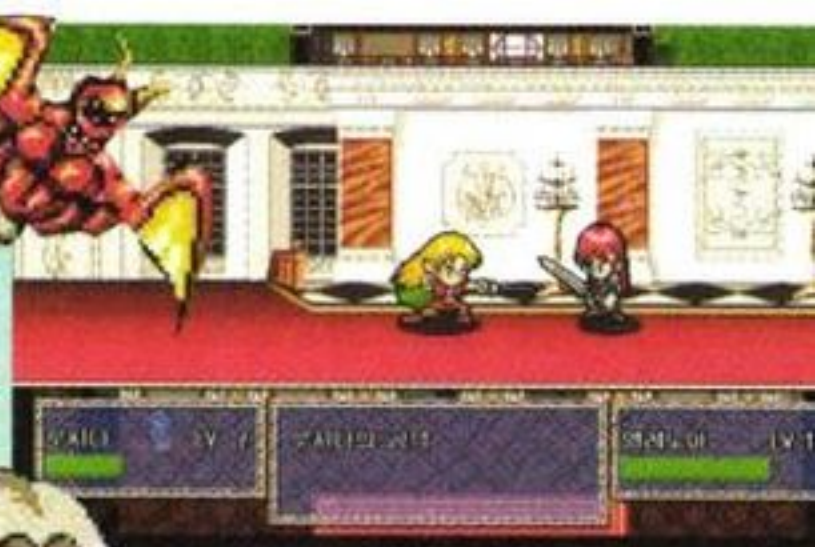
| 이름 | 수 | 이름 | 수 |
|---|---|---|---|
| 어새신 | 9 | 도플갱어 | 18 |
| 스펙터 | 2 | | |

## 전술

이 스테이지의 특징은 보스가 안 보인다는 것과 도플갱어가 맵 전체에 다 배치되어 있다는 것이다. 어느길로 가나 도플갱어와 싸워야 한다. 도플갱어를 처리하는 방법

## BOSS 엘레노아

엘레노아는 성검을 가지고 일행을 공격한다. 공격력은 말할 나위없이 강하다. 게다가 방어력까지 높아서 일단을 간접공격으로 어느정도 체력을 소모시킨 후에야 본격적인 대전을 펼칠 수 있다. 장기전을 준비하고 회복에 신경을 쓰자.

성검을 손에 넣은 엘레노아

그게 성검이면 이건 식칼이다

# 5. 마계의 종말

STAGE 13

작렬의 대지

적의 평균레벨 : LV 12

## 스토리 다이제스트

엘레노아를 물리치면(?) 훼리오가 주문을 외워 엘레노아를 회복시킨다. 이때 어디선가 "성검을 가지고 있어도 어차피 한사람의 힘으로는 어쩔수 없다."라는 목소리가 들려온다. 목소리의 주인공은 마왕의 오른팔 격인 요마장군 자벨인 것이다. 마왕은 봉인이 되어있어 그 힘의 반도 사용하지 못하지만 자벨 자신은 마왕과 다르다며 자신이 만들어낸 마계로 아크일행을 불러들인다. 엘레노아는 자신이 가지고 있던 성검을 오빠인 아크에게 넘겨주고 아크는 흑기사를 물리칠 것을 다짐한다.

정신을 차린 엘레노아

성검을 얻은 아크

## 적 유니트

| 이름 | 수 | 이름 | 수 |
|---|---|---|---|
| 사이클롭스 | 12 | 데몬 | 3 |
| 스펙터 | 10 | 소서러 | 2 |
| 릿치 | 1 | 드래곤 | 1 |
| 리저드 맨 | 2 | 서큐버스 | 2 |

## 전술

보스인 흑기사에게 접근하는 방법은 세가지가 있다. 왼쪽, 가운데, 오른쪽. 부대를 세부대로 재편성해서 진행하자. 왼쪽에 있는 보물상자에는 버닝 로드가 있으니 꼭 챙겨두자. 이곳은 가운데로 진격하는 부대에 전투력을 집중시키면 그렇게 어렵지는 않다.

세부대로 나누어서 가자

사이클롭스에 둘러싸인 흑기사

## BOSS 흑기사

3화에서 싸웠던 흑기사와 패턴이 같기 때문에 그렇게 어렵지는 않을

흑기사의 등장. 레벨보다 체력이 문제다

것이다. 일행의 레벨도 어느정도 올라 있기 때문에 간접공격으로 적절히 요리해 주자.

⬆흑기사는 디노의 형이다

⬅약하지만 힘이 된다면 흑기사! 널 물리쳐 주겠어

들 중에서도 알짜만 출현하기 때문에 레벨이 낮은 캐릭터들은 간접공격이 불가능하다면 그냥 있는 것이 낫다. 레벨을 충실히 올려두는 것이 이 스테이지의 포인트이다. 집합을 사용해 뭉쳐서 다니도록 하자. 뭉치면 산다.

최종전답다. 온통 마군뿐이다

성검의 힘을 우습게 보는 자벨

## STAGE 11 최후의 전쟁

적의 평균레벨 : LV 16

### 스토리 다이제스트

흑기사는 아크일행의 힘 앞에 무릎을 꿇고 자멸을 하려고 한다. 일행은 이 일의 종지부를 찍기 위해 자벨이 있는 마계에 들어서는데…

여긴 네 무덤이다. -아크-

### 적 유니트

| 이름 | 수 | 이름 | 수 |
|---|---|---|---|
| 어새신 | 3 | 사이클롭스 | 3 |
| 릿치 | 14 | 흑기사 | 3 |
| 드래곤 | 3 | | |

### 전술

마지막 스테이지이다. 아군의 전투력이 높다면 그대로 진격해서 보스인 자벨과 싸워도 되지만 일단 아군이 수적으로 열세다. 게다가 마군

### BOSS 자벨

레벨이 45나 되는 괴물이다. 일단 공격력이 세기 때문에 50정도의 대미지는 가볍게 먹인다. 이제와서 특별한 전술이랄 건 없다. 그냥 돌림빵(?)이 뭔지를 보여주자. 그러면 대 서사시의 막은 내린다.

자벨의 근거리 공격

보스의 모습

자벨의 원거리 공격

# 엔딩 갤러리

## 6. 그리고 다시…

아크일행에게 패배를 한 자벨은 수백년 후 다시 마계를 부활시키겠다며 봉인되어 버린다.

세상은 마계의 힘이 봉인되면서 정상으로 돌아왔고 아크일행은 대관식을 위해 헬사리아로 돌아간다. 헬사리아로 돌아간 아크는 웨리오에게 청혼을 하고 그로부터 1년후 아크는 대관식을 치르게 된다. 이후는 극히 일반적인 엔딩테마로 '잘 먹고 잘 산다.'라는 내용이다.

드키티에게 아내가 있다니…

최종전적

이런게 바로 엔딩의 의미다

## <아이템 리스트>

| 이름 | 효과 | 이름 | 효과 |
|---|---|---|---|
| 약초 | 체력을 20정도 회복시켜 준다 | 수호석 | 방어력을 5정도 상승시켜 준다 |
| 요정의 눈물 | 체력을 30정도 회복시켜 준다 | 지식책 | 지식력이 5정도 상승한다 |
| 호박씨 | 체력을 50정도 회복시켜 준다 | 행운의 신발 | 민첩성이 5정도 상승한다 |
| 알약 | 체력을 모두 회복시켜 준다 | 마법의 지폐 | 마법 방어력을 5정도 증가시킨다 |
| 위스키 | 기절한 유니트의 체력을 20정도 회복시켜 준다 | 머시룸 | 체력의 최대치를 임의로 올려준다 |
| 힘의 열매 | 공격력을 5정도 상승시켜 준다 | 엘릭서 | 기절한 캐릭터를 살리고 체력도 완전히 회복시킨다 |

## <각 클래스별 전용무기>

클래스: 소서러
무기: 뇌신의 지팡이

클래스: 로드
무기: 성검

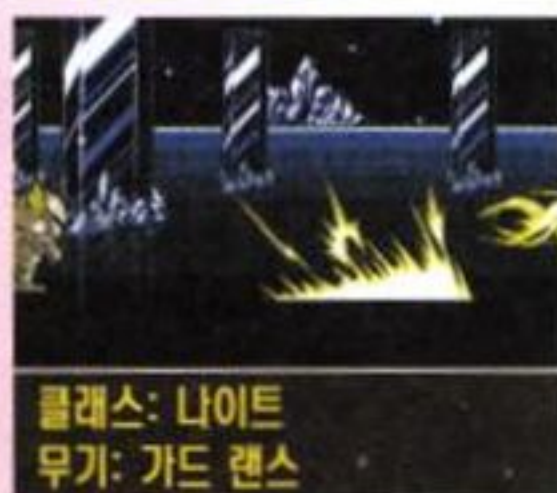
클래스: 비숍
무기: 라이트 셉터

클래스: 버서커
무기: 광전사의 도끼

클래스: 레이디 나이트
무기: 드래곤 로드

클래스: 스팔탄
무기: 홍련의 도끼

클래스: 프리스트
무기: 신비의 석장

클래스: 워저드
무기: 프레임 스타

클래스: 나이트
무기: 가드 랜스

클래스: 왈큐레
무기: 일렉트릭 기타

클래스: 메이지
무기: 스타 로드

클래스: 하이 엘프
무기: 미라지 스워드

클래스: 엘리멘탈 마스터
무기: 아르테미스의 활

## <무기 리스트>

| 무기 | 공격력 | 클래스 | 설명 |
|---|---|---|---|
| 트라이던트 | 직26 | 왈큐레 | 삼지창으로 찌르기 공격이 유효하다 |
| 할버드 | 직36 | 버서커, 스팔탄 | 긴 막대에 도가니 창이 달린 것 |
| 홀리랜서 | 직36 간26 | 나이트 | 성스러운 힘을 가진 창으로 공격력이 높은 편이다 |
| 프레임 버드 | 직36 간36 | 위저드 | 불의 정령이 봉인되어 있는 마법 지팡이 |
| 오딘의 창 | 직36 간36 | 왈큐레 | 최고의 오딘이 사용했다고 전해오는 창 |
| 해신의 창 | 직36 | 왈큐레 | 바다의 신 넵튠이 사용했다고 전해오는 창 |
| 미라지 스워드 | 직36 | 엘프 | 환영의 검으로 불리는 검이다 |
| 스타 로드 | 간36 | 메이지 | 별빛이 봉인이 되어있는 지팡이 |
| 드래곤 로드 | 간38 | 에리디 | 나이트 드래곤의 정령이 봉인되어 있는 검. 적의 공격력을 낮추는 효과가 있다 |
| 리프레이트 | 간32 | 하이엘프, 엘리멘탈 마스터 | 불의 정령 이프리트가 봉인되어 있는 검. 적의 공격력을 낮추는 효과가 있다 |
| 타이탄 스워드 | 간32 | 하이엘프, 엘리멘탈 마스터 | 땅의 정령 타이탄이 봉인된 검 |
| 홍련의 도끼 | 직36 | 스팔탄 | 불의 마인이 사용했다고 전해오는 검 |
| 뇌신의 지팡이 | 간36 | 소서러 | 뇌신이 만들었다는 지팡이 |
| 광전사의 도끼 | 직32 | 버서커 | 최고의 전사들만이 사용했다는 도끼 |
| 일렉트릭 기타 | 직36, 간36 | 바드 | 말그대로 기타 |
| 프레임 스타 | 간38 | 위저드 | 별로 만들었다는 지팡이 |
| 버닝 로드 | 간32 | 위저드, 소서러, 메이지 | 큰 폭발을 일으키는 마법의 지팡이 |